6/92 DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

POWER PLAY

Markt&Technik
DM 6,50
öS 50,-/ sfr 6,50
Lit.6900/ hfl 8,-
dkr 35,-/ fmk 25,-

Die Nr.1

EXTRABLATT!
Super-Beilage zur Londoner Spielemesse

Explosiv

SPIELE-SPRENGSTOFF

- Battle Isle 2
- Parasol Stars
- Epic: 3D total
- Desert Strike
- Guest: CD-ROM-Highlight

Auftritt für Atlantis

INDIANA JONES 4

Lucasfilms Adventure-Krönung

Das Wort zum Sport

PIXEL-OLYMPIADE

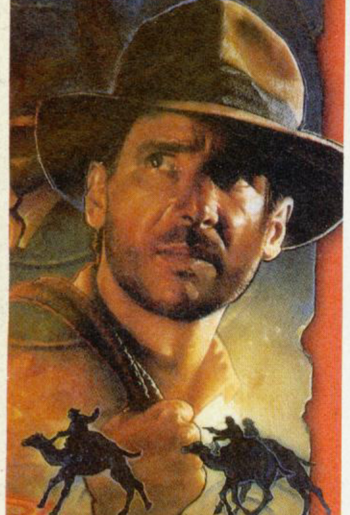
Medaillenflut: 70 Disziplinen im Überblick

Volltreffer

ACES OF THE PACIFIC

Schneller & schöner: Der Red-Baron-Nachfolger im Test

intern

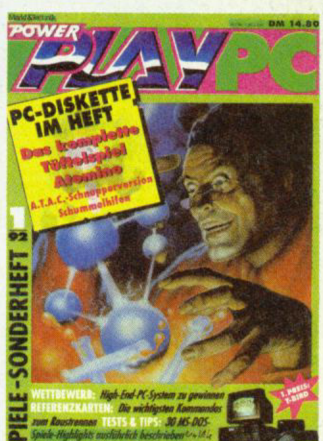


Adventure-Spaß der Oberklasse: Indiana Jones 4 ist das bislang beste Lucasfilm-Adventure

Frühlingsgefühle

● Während wir allesamt noch auf den Sommer warten, zaubern zumindest einige Softwareproduzenten Sonnenstrahlen auf unsere Gesichter. In dieser Ausgabe können wir Euch Highlights präsentieren, die für jeden Geschmack die richtige Gewürzmischung bereithalten. So dürfen sich Rollenspieler mit *Ultima Underworlds* auf ein spektakuläres 3-D-Dungeon-Drama gefaßt machen, das in der endgültigen Version deutlich mehr hermacht, als noch vor ein paar Wochen abzusehen war. Fliegerasse laben sich entweder am simulationsgestählten *Red-Baron*-Nachfolger *Aces of the Pacifc* oder geben sich mit Oceans *Epic* etwas actionlastiger. Schließlich hält Lucasfilm mit dem grandiosen *Indiana Jones 4* ein Gourmetmenü für alle Spieler bereit. Ganz zu schweigen von *Parasol Stars* und *Desert Strike* — erstklassige Programme haben zur Zeit Hochkonjunktur.

Im Aufwind befinden sich auch PCs. Das haben wir nicht zuletzt an der gigantischen Resonanz auf unseren T-Bird-Wettbewerb in der vorletzten Ausgabe gemerkt. Ein ganz Schlauer hat uns doch glatt 100 Postkarten auf einmal geschickt — das fiel sogar dem total überladenen Postboten auf.



Das PC-Sonderheft tummelt sich ab dem 27. Mai am Kiosk

Last Minute: Volker und Martin waren auf der Londonmesse. Alles über die ETCS-Show findet Ihr im "Extrablatt", das dieser Ausgabe beiliegt

Wer bei diesem Wettbewerb außen vor bleibt, der muß nicht verzagen. In unserem **POWER-PLAY-PC**-Sonderheft, das am 27. Mai an den Kiosk kommt, gibt's noch einmal einen komplett ausgestatteten T-Bird-25-MHz-PC zu gewinnen. Dies ist allerdings nicht der einzige Grund, sich unser PC-Special zu kaufen. Neben ausführlichen Tests & Tips und den bewährten Referenzkarten findet Ihr auf der beiliegenden Diskette den kompletten Denkspielhit **Atomino** — dasselbe Topprogramm, für das Ihr noch vor kurzem 80 Mark im Laden ausgeben mußtet.

Einen Monat mit 100 Prozent Spielspaß wünscht Euch das

Power-Play-Team



14
Wir wagen einen Blick auf das Handelsspiel 1869

30
Endlich fertig: Das Lucasfilm-Adventure Indiana Jones 4

54
Origin's famoser 3-D-Dungeon Ultima Underworld im Test

132
POWER PLAY durchforstet die Pixel-Olympiaden

Aktuell

Unter der Lupe

Rubriken

Computerspiele-tests

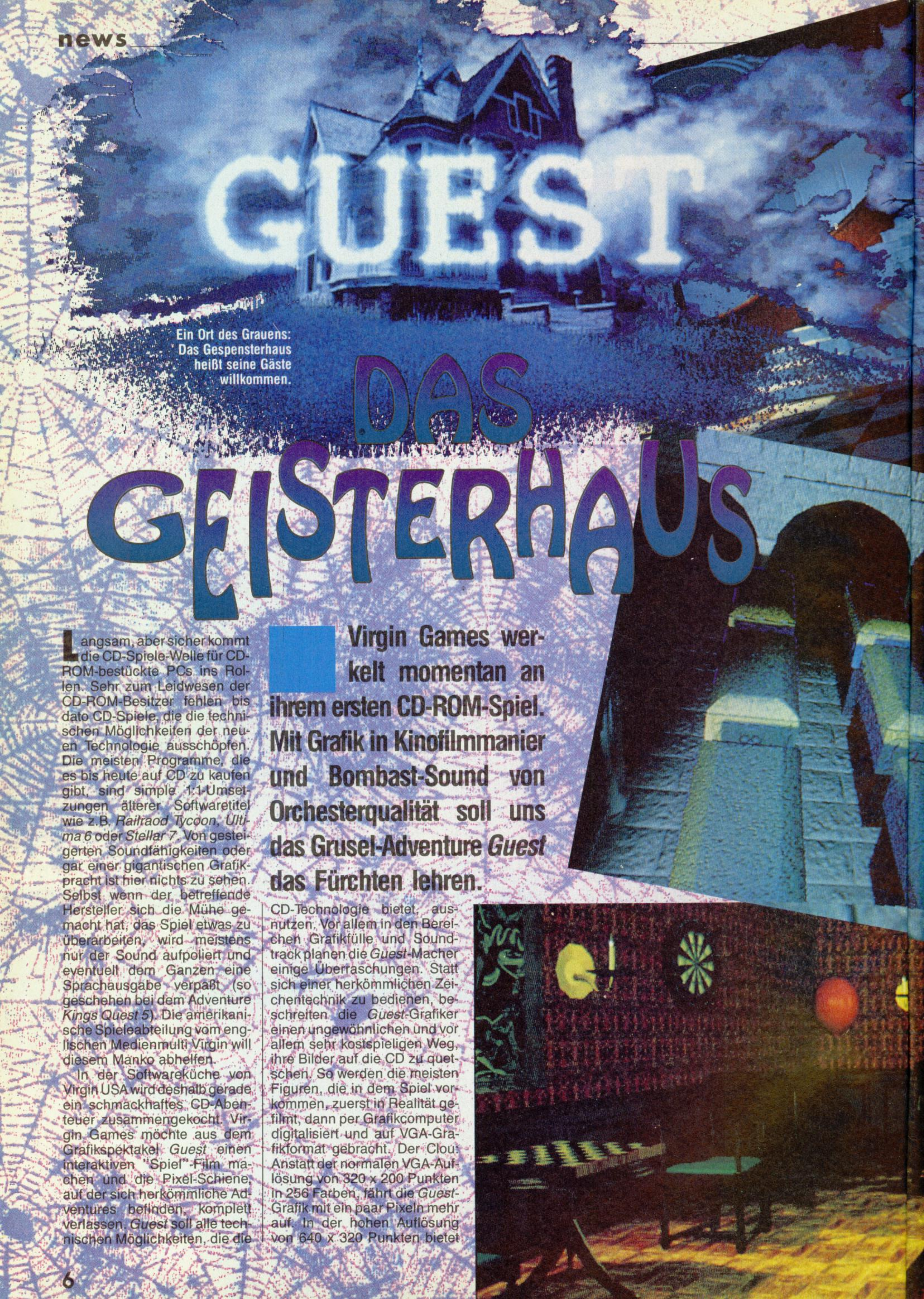
Videospieletests



38 Mit Aces of the Pacific ab in die Lüfte

Powertips

10 Blue Byte pirscht sich an Battle Isle 2 heran



GUEST
DAS GEISTERHAUS

Ein Ort des Grauens: Das Gespensterhaus heißt seine Gäste willkommen.

Virgin Games werkelt momentan an ihrem ersten CD-ROM-Spiel. Mit Grafik in Kinofilmmanier und Bombast-Sound von Orchesterqualität soll uns das Grusel-Adventure *Guest* das Fürchten lehren.

Langsam, aber sicher kommt die CD-Spiele-Welle für CD-ROM-bestückte PCs ins Rollen. Sehr zum Leidwesen der CD-ROM-Besitzer fehlen bis dato CD-Spiele, die die technischen Möglichkeiten der neuen Technologie ausschöpfen. Die meisten Programme, die es bis heute auf CD zu kaufen gibt, sind simple 1:1-Umsetzungen älterer Softwaretitel wie z.B. *Railraod Tycoon*, *Ultima 6* oder *Stellar 7*. Von gesteigerten Soundfähigkeiten oder gar einer gigantischen Grafikpracht ist hier nichts zu sehen. Selbst wenn der betreffende Hersteller sich die Mühe gemacht hat, das Spiel etwas zu überarbeiten, wird meistens nur der Sound aufpoliert und eventuell dem Ganzen eine Sprachausgabe verpaßt (so geschehen bei dem Adventure *Kings Quest 5*). Die amerikanische Spieleabteilung vom englischen Medienmulti Virgin will diesem Manko abhelfen.

In der Softwareküche von Virgin USA wird deshalb gerade ein schmackhaftes CD-Abenteuer zusammengekocht. Virgin Games möchte aus dem Grafikspektakel *Guest* einen interaktiven "Spiel"-Film machen und die Pixel-Schiene, auf der sich herkömmliche Adventures befinden, komplett verlassen. *Guest* soll alle technischen Möglichkeiten, die die CD-Technologie bietet, ausnutzen. Vor allem in den Bereichen Grafikfülle und Soundtrack planen die *Guest*-Macher einige Überraschungen. Statt sich einer herkömmlichen Zeichentechnik zu bedienen, beschreiten die *Guest*-Grafiker einen ungewöhnlichen und vor allem sehr kostspieligen Weg, ihre Bilder auf die CD zu quetschen. So werden die meisten Figuren, die in dem Spiel vorkommen, zuerst in Realität gefilmt, dann per Grafikcomputer digitalisiert und auf VGA-Grafikformat gebracht. Der Clou: Anstatt der normalen VGA-Auflösung von 320 x 200 Punkten in 256 Farben, fährt die *Guest*-Grafik mit ein paar Pixeln mehr auf. In der hohen Auflösung von 640 x 320 Punkten bietet



Die Treppen des Todes: Wohin mögen die unheimlichen Stufen führen — zum Mörder? Zum Ausgang?

Schaurig, schaurig: Die Grabkammer des Gespensterhauses bietet Stoff für einige Puzzles.

das Adventure ebenfalls 256 Farben gleichzeitig. Leider benötigen diese Mammutbilder ausgiebig Platz. Alleine die einzelnen Grafikdaten von *Guest* würden auf einer normalen Festplatte das letzte Byte an Speicherplatz beanspruchen — deshalb wird's auch nur die CD-Version von *Guest* geben. Laut Programmierern sind erst gar keine Fassung für Festplatte bzw. Versionen für andere Computer oder gar Videospielkonsolen geplant.

Ort der Handlung ist ein gespenstisches Spukhaus, in dem sich Eure Spielfigur nebst einigen unbeteiligten Opfern zum mitternächtlichen Stelldichein trifft. Natürlich passiert in der unheimlichen Umgebung des geheimnisvollen Gemäuers ein noch unheimlicheres Verbrechen: ein Mord. Das Problem dabei: Die Türen des Hauses sind verrammelt, die Fenster verriegelt und keiner kann raus oder rein. Jeder verdächtigt jeden, und zum Überdruß mischen ein paar handfeste Gespenster die lauschige Mörderrunde auf.

Hier kommt Ihr ins Spiel. Eure Aufgabe ist es, nicht nur die Rätsel des Spukhauses zu enthüllen, sondern auch, in bester Sherlock-Holmes-Manier, den Mörder zu entlarven. Um Haus und Mörder auf die Schliche zu kommen, müssen zahlreiche Puzzles gelöst, geheime Räume erforscht und eklige Gespenster erlegt werden.

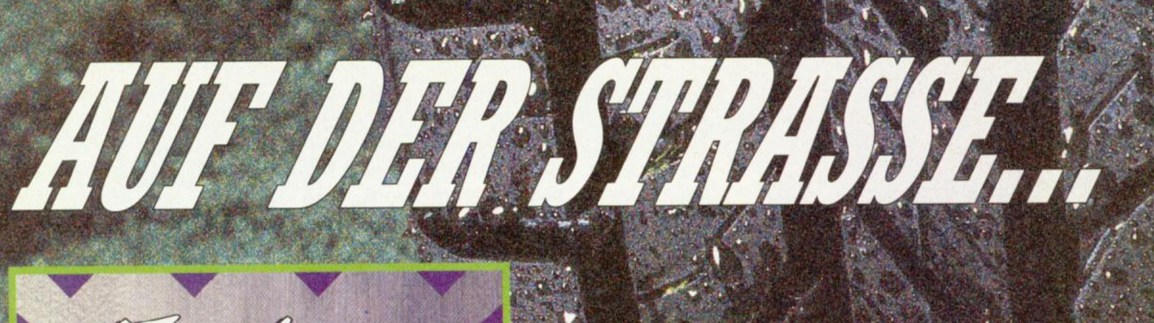
Gesteuert wird der digitale Detektiv am effektivsten mit der Maus. Ihr klickt Euch durch die einzelnen 3-D-Grafikräume, öffnet Türen, Schubläden, parliert mit Verdächtigen, sammelt Beweise und lüftet Sargdeckel. Gibt's in den Zimmern und schaurigen Gruften des Hauses etwas Besonders zu entdecken, wird die passende Stelle herangezoomt und vergrößert dargestellt. Wie die Schauspieler sind auch die Räume zuerst gefilmt, bzw. fotografiert und dann digitalisert worden.

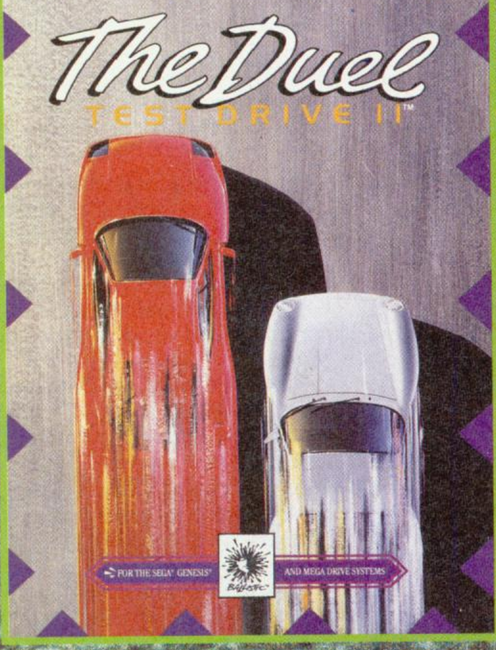
Untermalt wird die Detektivstory, die man aus alten Filmen und noch älteren Romanen kennt, von passender Schummermusik in CD-Qualität. Über 20 Musikstücke, nebst Soundeffekten, haben auf der CD Platz.

Bevor Ihr auf Geister- und Mörderjagd gehen könnt, müßt Ihr allerdings etwas Geduld haben. Denn voraussichtlicher Erscheinungstermin für den interaktiven Gruselkrimi auf CD-ROM: Weihnachten 1992. *mh*

Unheimliche Begegnung der dritten Art in der Küche: Eine alte Küchenmagd spukt an ihrem Arbeitsplatz.

Hochauflösende VGA-Grafik bringt Stimmung ins Spiel: das Billardzimmer in 640 x 320 Punkten und 256 Farben

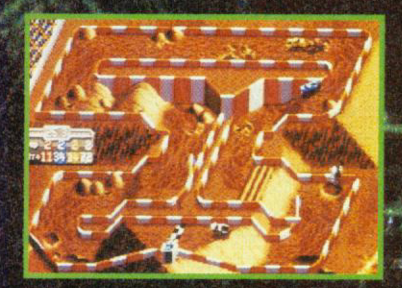

AUF DER STRASSE...


The Duel
TEST DRIVE II
FOR THE SEGA GENESIS
AND MEGA DRIVE SYSTEMS

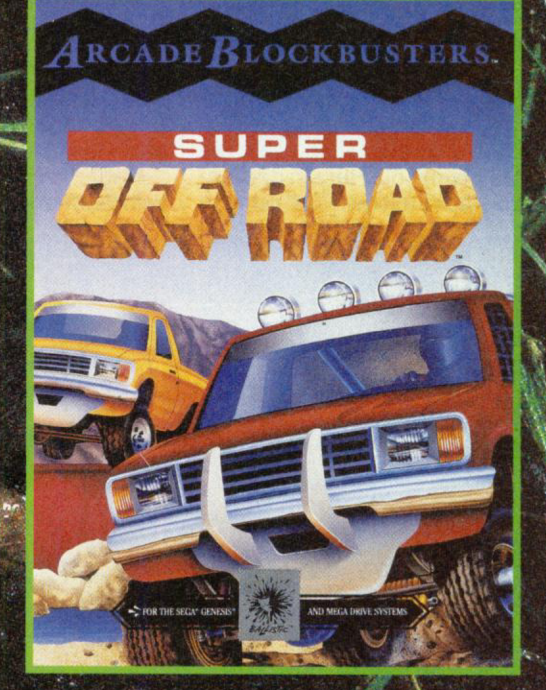





BALLISTIC™







Ran mit Ihnen und lassen Sie 's über Schlaglöcher, Rampen und anderen Objekten gehen, bis es in der Federung kracht! Eine Weiterentwicklung des ursprünglichen Arcade Riesenhits. Super Off Road ist ein richtig Dreck spritzendes, deftiges Kurzstreckenrennen mit acht verschiedenen Rennabahnen. Wenn Sie zäh genug sind und gewinnen, können Sie sogar Ihren Gewinn eintauschen und Ihr Fahrzeug so ausstatten, daß sie damit ernsthaften Schaden anrichten können.

Auf Ihrem Mega Drive - März 1992

... WEG VON DER STRASSE



Beeindruckend: Die Vehikel, die in *Battle Isle 2* Verwendung finden (MS-DOS/VGA).

Nur wenige deutsche Softwarehäuser können sich angesichts des internationalen Konkurrenzdrucks im Geschäft behaupten. Blue Byte hat damit keine Probleme.

BLUE BYTE: DIE RUHRPOTT-GENERÄLE



Und noch mal: die eigenständige *History-Line*-Serie

Mülheim an der Ruhr ist sicher nicht das, was man einen Luftkurort nennen würde. In der etwas tristen Trabantenwohnstadt mitten im Ruhrgebiet befindet sich eines der bekanntesten deutschen Softwarehäuser: Blue Byte. Mit ungefähr sechs Spielen hat sich die noch recht junge Company in die kleine, aber feine Spitzengruppe der hiesigen Spielehersteller katapultiert. Besonders durch drei namhafte Spiele sorgte Blue Byte für positive Schlagzeilen. Mit dem Sportklassiker *Great Courts* und dessen Nachfolger *Great Courts 2* erspielten sich die Mülheimer die Herzen der Tenniscracks, mit dem Tüftelstreich *Atomino* (erschien unter dem Play-Byte-Label) brauste ein frischer Wind in die Denkspiellandschaft. Der letzte Blue-Byte-Clou brachte den endgültigen Durchbruch. Strategiespiele wurden mit dem an japanischen Vorbildern orientierten *Battle Isle* plötzlich salonfähig.

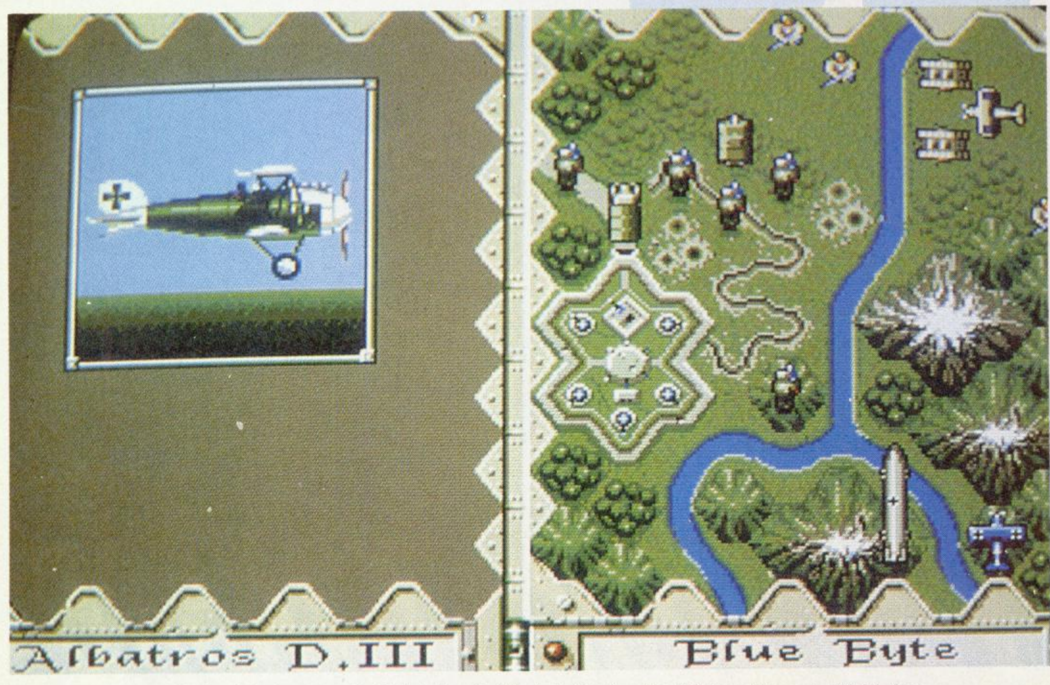
Mit *Battle Isle* erfüllten sich die Programmierer von Blue Byte einen Herzenswunsch. Von Haus aus schlagen die Mülheimer gerne eine heiße Taktikschlacht am Bildschirm. Als nun vor einigen Jahren der Klassiker *Nectaris* auf der PC-Engine die Runde machte, gab's kein Halten mehr.

Heute schaut man nicht selbstzufrieden auf die Erfolge der Vergangenheit zurück, sondern bastelt fleißig an den Spielen von Morgen. *Battle Isle* nimmt dabei einen Sonderstatus ein und wird in Zukunft um eine ganze Produktpalette erweitert. So soll noch in den nächsten Monaten eine Datendiskette für *Battle Isle* erscheinen sowie eine komplett neue und unabhängige Strategiespielserie, die *History-Line*.

Die Datendiskette ist dabei weitestgehend mit dem Originalspiel identisch. Die Einheiten und wesentlichen Spielelemente wie Fabriken, Depots und die Landschaftstypen bleiben unverändert. Hinzu kommen ein paar neue Geländetypen wie Wüste und Schneelandschaft. Natürlich sind die Kampfgebiete komplett neu ausgearbeitet. Insgesamt warten 32 frische Landkarten auf den Taktikfreund. 24 davon sind für Solo-Generäle, acht für den Zwei-Spieler-Modus reserviert. Voraussichtlicher Verkaufspreis der Datendisk: rund 50 Mark.

Als zweites *Battle-Isle*-Standbein ist die **History-Line**-Reihe konzipiert. Hier wird zwar in groben Zügen das *Battle-Isle*-Grundprinzip weiterverwendet, aber damit erschöpfen sich die Gemeinsamkeiten schon. Die rund 40 Landkarten des ersten *History-Line*-Spiels, das Ende des Jahres mit dem Untertitel *1. Weltkrieg* in die Läden kommt, sind Adapitonen von Originalschauplätzen des ersten Weltkrieges. Dabei wird immer nur ein kleiner Ausschnitt eines damals typischen Frontverlaufs herausgepickt. Dem historischen Vorbild werden selbstverständlich die Geländeformationen und die Einheiten angepaßt. Zur Zeit wird in den Blue-Byte-Labors z.B. mit einer Art Pioniereinheit experimentiert, die Gräben ziehen kann, die einen entsprechend hohen Verteidigungsbonus haben.

Besonderen Wert legen die *History-Line*-Macher darauf, daß die historische Information nicht zu kurz kommt. Handbuch und Spiel werden mit geschichtlichen Fakten gespickt. Zwischen den einzelnen Szenarios erfährt der Spieler historische Daten über Schauplatz und Einheiten des nächsten Spielfeldes. "Die *Historie Line* soll nicht nur unterhalten, son-



Ebenfalls in der Mache ist das neuste Spiel der *Battle-Isle*-Serie: die *History Line: 1. Weltkrieg*



Strategisch geht in der History-Line die Post ab

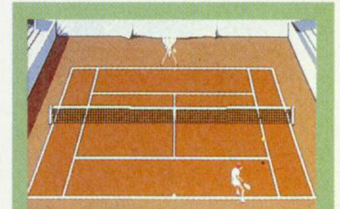
Kommt demnächst: die Szenerydiskette für *Battle Isle*, inklusive Wüstenlandschaft

dern auch ohne nationalistisches Säbelgerassel und Schönfärberei informieren", lautet der Anspruch, den Blue Byte an das neue Produkt stellt. Wird die *History Line* ein Erfolg, folgen weitere Programme der Serie.

Den größten Leckerbissen behielt sich die Blue-Byte-Crew bis zum Schluß auf: Während Martin sich mit dem Super-NES-Tennis vergnügte (siehe Kasten), wurde Michael "General" Hengst in ein dunkles Seitenzimmer gezerrt. Der Grund der Geheimniskrämerei: die ersten Bilder von **Battle Isle 2.** Für den *Battle-Isle*-Nachfolger ließen sich die Programmierer einen ganzen Haufen Neuerungen einfallen. Schon die Ideenliste mit den gesammelten Vorschlägen, was alles im Spiel drin sein soll, hat Telefonbuchausmaße. Ein ausgiebiger Blick in die Geheimpapiere enthüllte, daß *Battle Isle 2* nicht mehr viel mit dem Vorgänger gemein haben soll. Zwar wird es sich wieder um ein Strategiespiel handeln, aber technisch beschreitet Blue Byte völlig neue Wege. So wird es komplett neue Einheiten geben, die zur Zeit auf einem sündhaft teuren Macintosh-System entwickelt werden.

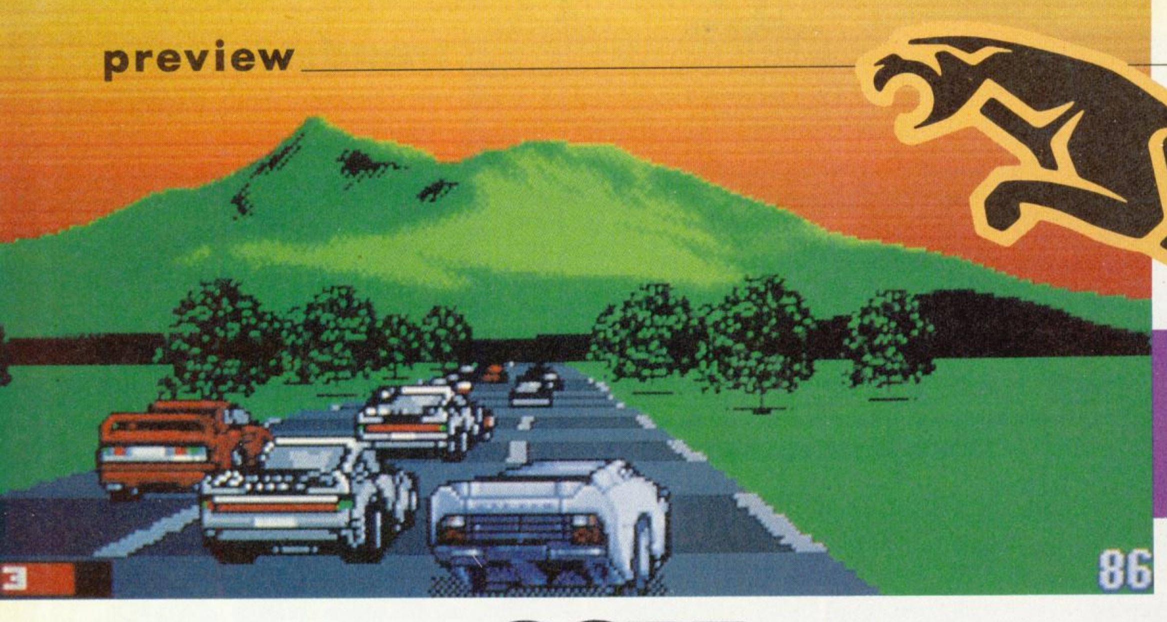
Auf die Frage, warum gerade auf dem Mac programmiert wird, gab's eine verblüffende Antwort. Viele Grafiken im fertigen Spiel sind dreidimensional geplant und werden mit einem speziellen 3-D-Programm entworfen und anschließend mit einem "Ray-Tracing"-Grafik-Tool überarbeitet. Das Problem der aufwendigen Grafikdarstellung: Selbst ein superschneller PC braucht für die komplexe Berechnung von nur einer Einheit einen ganzen Tag, manchmal sogar mehr. Der High-End-Mac schafft die gleiche Rechenarbeit in der Hälfte der Zeit. Ist die neue Grafik fertig, werden die Daten auf PC-Format umgewandelt. Das Ergebnis: 3-D-Objekte in einer überwältigenden Qualität.

Alles in allem soll *Battle Isle 2* nur unwesentlich mehr verschiedene Truppenarten haben als das Erstlingswerk. Dies liegt unter anderem auch an den technischen Beschränkungen. Wie man sich vorstellen kann, frißt allein die Bilderfülle schon so manches MByte auf der Festplatte — die Szenarien, das Programm für die Gegnerintelligenz und vieles andere mehr kostet ebenfalls reichlich Platz. Unter 10 bis 20 MByte Festplattenplatz wird *Battle Isle 2* wohl kaum auskommen. Um im vernünftigen und vertretbaren Rahmen zu bleiben, wird es eventuell sogar zwei unterschiedliche Fassungen von *Battle Isle* geben: Eine auf CD-ROM und eine etwas abgespeckte Version auf Disketten. *mh*



Blue Byte goes Super NES

Obwohl in Mülheim noch vornehmlich auf und für Computer entwickelt wird, bereitet sich Blue Byte auf den Konsolensturm vor. Einstieg in das Modulgeschäft wird die Super-NES-Version von *Great Courts 2* sein, die unser Sportas Martin "Wimbledon" Gaksch sofort näher in Augenschein nahm. Von Stund an war Martin nicht mehr gesehen und verbrachte die meiste Zeit am Joypad des Super-NES-Entwicklungssystems, um den Computergegner mit gekonnt plazierten Schmetterbällen niederzuringen.



Gedränge beim Start: Wer eine gute Plazierung will, sollte rücksichtslos rempeln (Amiga).

CORE

AUF LEISEN SOHLEN

Die britische Autoschmiede Jaguar gehört zu den renommiertesten ihrer Zunft. Ihre Luxuswägelchen gibt's jetzt preisgünstig auf Diskette.

Mit dem legendären "E-Type" hat sich die britische Firma Jaguar in die ewige Bestenliste der schönsten Automodelle eingetragen. In den Folgejahren sank das Ansehen der Blechschneider durch verfehlte Modellpolitik und konventionell-miefiges Design. Mit dem neuen Jaguar XJ220 will man jetzt das Image wieder aufpolieren. Der kleine Flitzer kostet das stolze Sümmchen von 250000 Pfund. Der nur in limitierter Auflage produzierte Sportwagen wird als schnellstes jemals für die Straße zugelassenes Auto in die Motorsportgeschichte eingehen.

Sollte sich unter unseren Lesern tatsächlich jemand befinden, der nicht über eine entsprechend gefüllte Portokasse verfügt, der darf jetzt auf digitalen Ersatz hoffen. Spätestens seit Gremlins *Lotus-2*-Turbolader stehen bei den Softwarekäufern alle Ampeln auf Grün. Die englische Softwarefirma Core-Design hat die Zeichen der Zeit erkannt und sich schnell die Rechte für ein Jaguar-Rennspiel gesichert. Anders als beim großen Vorbild *Lotus*, dürft Ihr den ***Jaguar XJ220*** nur allein oder zu zweit über den Monitor jagen. Der Bildschirm ist bei der letzteren Variante zweigeteilt.

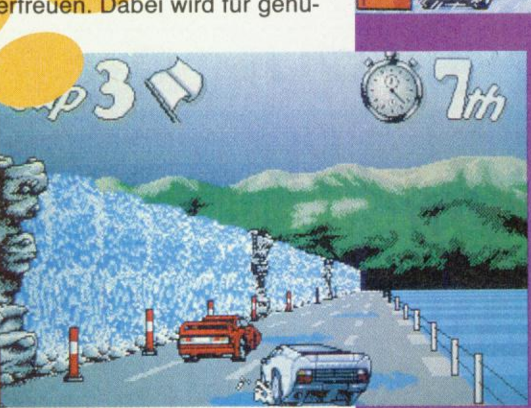
Je nach Land, durch das man gerade rast, darf man sich an unterschiedlichen Grafiken erfreuen. Dabei wird für genügend fahrerische Unbilden gesorgt: Sandstürme, feuchte Blätter, Sümpfe, Schnee und Regengüsse fördern Reaktionsvermögen und Steuertalente. Die Gänge werden entweder automatisch oder per Hand eingelegt.

Ihr startet gegen alles, was gut und teuer ist: Ferraris, Porsches und Lamborghinis machen Euch das Leben schwer. Anders als bei *Lotus 2* verwöhnt *Jaguar XJ220* mit einem echten Feld. Das heißt, je nach eingefahrener Position gibt's am Ende des Rennens einen Geldbonus, der für Reparaturarbeiten an Chassi und Maschine eingesetzt werden darf. Zusätzlich sorgt natürlich ein Zeitlimit dafür, daß lahme Enten schnell von der Strecke fliegen.

Jaguar XJ220 verfügt über einen eingebauten Streckeneditor: Wer alle 36 Rennstrecken im Schlaf beherrscht, geht unter die Architekten und entwirft seinen Wunschkurs. Steht das Kursdesign, bauen wir Brücken und plazieren Bäume, Reklametafeln und Streckenzeichen. Rennsportfreunde, denen bei diesen Aussichten der Gasfuß zuckt, und die einen ST oder Amiga in der Garage stehen haben, dürfen im Mai losrasen. *vw*

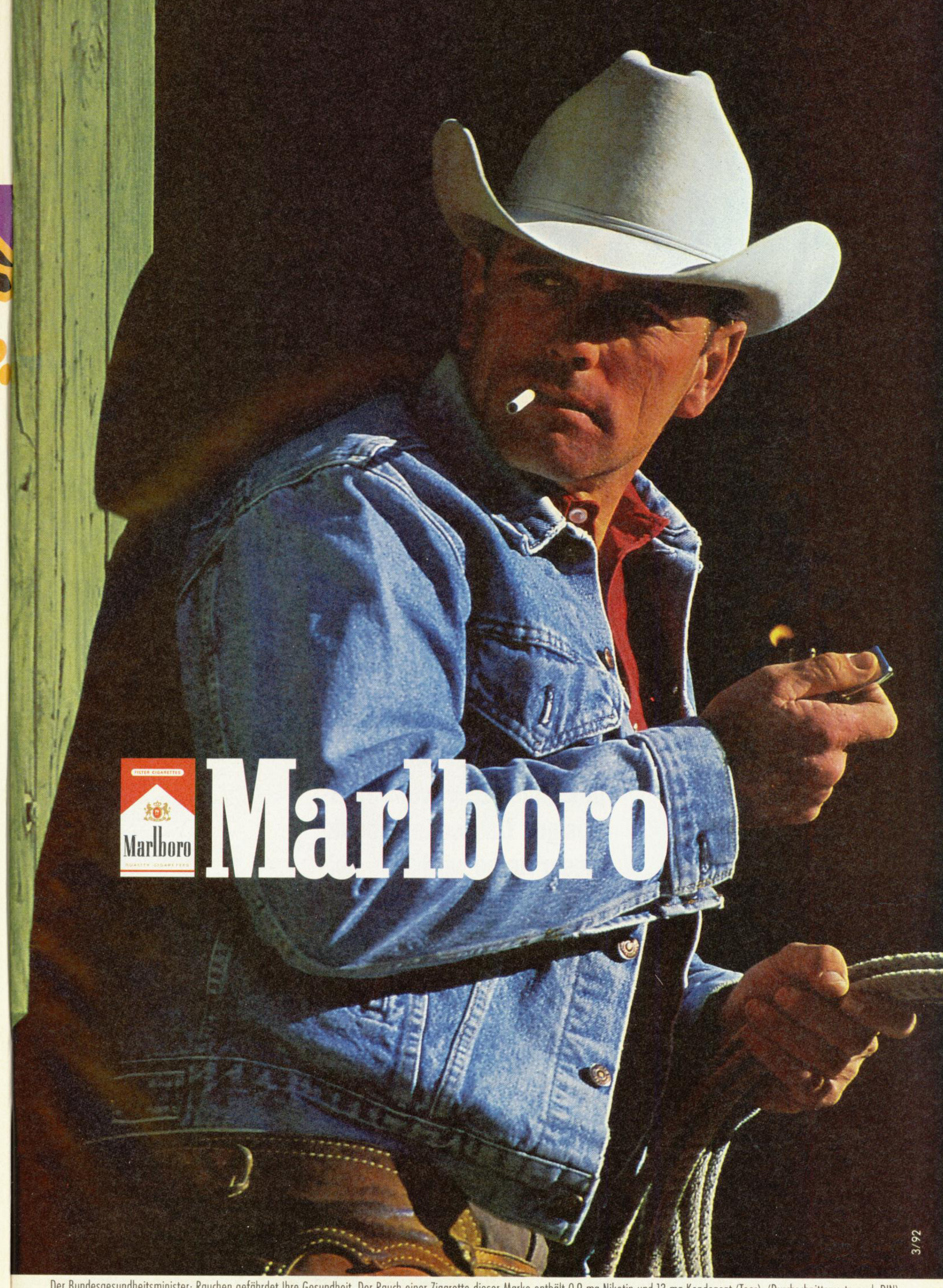


Sauwetter: Auch die schöne Aussicht kann nicht entzücken.



Feuchte Fahrstrecke dank Wasserfall

Zu zweit fährt man mit Jaguar auf halber Bildschirmbreite


Marlboro
Marlboro
3/92
Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach DIN)

Jeder Hafen hat seinen eigenen Statusbildschirm und eine Minigrafik

1869

SO WIRD MAN MILLIONÄR

Erlebte Geschichte — die neue Computerspielserie von Max-Design. Das erste Produkt dieser Reihe wird *1869* heißen: Eine aufwendige Geschichtsstunde und Handelssimulation in einem.

Das 19. Jahrhundert — die Zeit großer wirtschaftlicher Erfolge und herber politischer Umbrüche. Das britische Empire blüht, die übrige Welt ist gezeichnet von blutigen Bürgerkriegen. Es ist die Zeit der Klipper, dieser rasant schnellen Segler, aber auch der aufkommenden Dampfschiffahrt.

Genau in diese Zeit wird der Spieler in *1869* katapultiert. Ihr übernehmt die Rolle eines Reeders und seid für alle Eure Schiffe, deren Ladungen (soweit beides vorhanden) und vieles mehr verantwortlich. Nachdem Ihr zu Beginn ein Schiff ersteigert habt, geht's wahlweise mit bis zu drei Mitspielern auf Handelstour durch die Weltmeere, inklusive ihrer Gefahren. Gehandelt wird natürlich mit allen erdenklichen Waren; Passagiere dürfen auch befördert werden. Handelsstützpunkte lassen sich errichten, Schiffe werden gebaut und wieder veräußert.

Bis dahin ist *1869* eine ganz normale Handelssimulation wie sie im Buche steht, wären da nicht zahlreiche neue Ideen und Spielelemente. Erstmalig wird die Weltgeschichte so intensiv in eine Handelssimulation eingebunden, daß der Spieler nicht nur sein geschichtliches Einmaleins auffrischt, sondern direkte Auswirkungen von Kriegen, Aufständen oder anderen geschichtlichen Ereignissen am eigenen Leibe zu spüren bekommt. So verbindet sich zum Beispiel das Handeln in Krisenregionen mit riesigen Profiten (Kriegsmaterial, Truppentransporte), birgt aber auch das Ri-




Deine äußerste Konzentation wird gefordert!
SPACE CRUSADE
Melden Sie sich freiwillig bei der Space-Marine und retten Sie die Menschheit vor den chaotischen Kreaturen aus dem All!!
erhältlich für AMIGA und C64
GREMLIN®
RUSHWARE
Online with the trend
RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128 - 132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: Karasoft, Darius Thali AG



In der Kneipe heuert Ihr neue Matrosen an (links). Oben wird ein neues Schiff entworfen.

siko in sich, gekapert zu werden und sämtliche geladenen Güter inklusive Schiff zu verlieren. Auch neue Schiffstypen werden im Laufe der "Spiel"-Jahre erfunden, unter anderem auch Dampfschiffe, deren große Stunde nach der Eröffnung des Suez-Kanals schlug.

Das Programm kennt alle großen Luft- und Wasserströmungen, die bei der Routenplanung von größter Bedeutung sind. Es kann z.B. passieren, daß ein Schiff auf dem Weg von Kapstadt nach London entlang der afrikanischen Küste einige Tage länger unterwegs ist, als es über Rio gebraucht hätte. Zwar ist die Westafrikastrecke kürzer, über Rio geht's aber dank Golfstrom und günstigen Winden erheblich schneller. So werden unter anderem die berühmten "Tea-Races" (Teerennen: "Cutty Shark" & Co.) abgehalten, bei denen es auf der Strecke von Indien nach England weniger um die Teeladung als um herausragende Überfahrtzeit geht. Wer als erster ankommt, staubt eine fette Prämie ab. Voraussetzung dafür sind ein schnelles und gut gepflegtes Schiffchen, eine weise Streckenplanung und die richtige Mannschaft. Diese wartet mit rollenspielähnlichen Charaktereigenschaften wie Erfahrung und Motivation auf.

Auch das Dialogsystem bietet Abwechslung: Im Lucasfilm-Stil (anklickbare Sätze) unterhaltet Ihr Euch mit Werftbesitzern oder Händlern. Diese findet Ihr auf der ganzen Welt im jeweils passenden "Look". Der asiatische Ladenbesitzer hat Schlitzaugen, beim Ägypter stehen die Mumien rum, und der Südamerikaner hat einen Ara auf der Schulter.

Auf ein Kampfsystem wurde bei *1869* absichtlich verzichtet, da die Weltmeere des letzten Jahrhunderts kaum von Piraten bevölkert wurden und Freibeuter schon damals der Vergangenheit angehörten. Das Spiel ist voraussichtlich im Sommer dieses Jahres in den Läden und wird für MS-DOS-Computer und Amiga erscheinen. *kn*

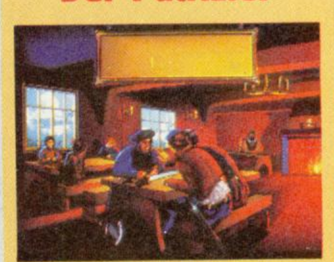




Handel treiben gehört zu Euren Aufgaben im Segeldrama *1869* (MS-DOS/VGA)



Der Patrizier



Treffpunkt Hafen-Kneipe im *Patrizier* (MS-DOS/VGA)



Die Übersichtskarte der Nordsee zur Zeit der Hanse (MS-DOS)

Aus deutschen Landen kommt eine Wirtschaftssimulation auf Euch zugeschippert, die noch einige Jahre vor *1869* die Schiffchen kreisen läßt. *Der Patrizier* spielt (mit bis zu vier Personen) zur Blütezeit der Hanse, mit all ihren Vor- und Nachteilen. Neben dem üblichen Gehandele werden Seegefechte geführt, Wählerstimmen geheimst und Feste organisiert. Auch die Mitspieler dürfen auf See angegriffen werden. Neben der Organisation einer Stadtverteidigung (dankbare Bürger) sollt Ihr auch heiraten; vor allem der Mitgift wegen. Die deutsche Firma Ascon will *Patrizier* im Juni auf den Markt bringen. Geplant sind Amiga-, ST- und MS-DOS-Versionen.



FÜR ALLE, DIE SCHON IMMER MAL UNTERTAUCHEN WOLLTEN!

HARPOON

Die Waffenarsenale zweier Großmächte stehen sich gegenüber, und Sie stehen im Mittelpunkt bei der neuen Harpoon ™ Serie. Übernehmen Sie das Kommando!

Wählen Sie aus, welches der beiden Länder Sie vertreten wollen. Strategie und Taktik bestimmen ab jetzt das Geschehen!

Sie entscheiden über die verschiedenen Waffensysteme, koordinieren die Unterstützung anderer Verbände und operieren unter verschiedenen Wetterbedingungen!

Die Skala des gesamten „Harpoon"-Programmes ist weitreichend. Sie kontrollieren nicht weniger als 60 Szenarien in den bedeutesten Hoheitsgewässern der Erde. Die „Harpoon" -Serie enthält neben den Simulationssets 1 und 2 auch einen Mittelmeerkonflikt (Set 3) sowle Aufstellungen im Indischen Ozean und Persischen Golf (Set 4).

Mit dem „Harpoon"™-Szenario-Editor können Sie eigene Strategien und Regein ausarbeiten.

Die „Harpoon"-Serie ist äußerst realistisch. In erster Linie sind Ihre Entscheidungen ausschiaggebend, deren Auswirkungen jedoch durch die allgemeine Weltreaktion beeinflußt werden können.

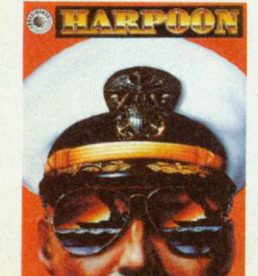
Sicherlich haben Sie von der „Harpoon-Serie" schon einiges gehört oder gesehen. Die neue Version von Electronic Arts ist einfach perfekt.

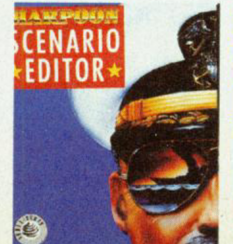
Anwender der „Original-Harpoon-Serie", die noch kein Update besitzen, können jetzt die neue Version bestellen. Schicken Sie Ihre Originaldisketten zusammen mit einem ausgefüllten Euroscheck (7.50 Pfund) an:

Electronic Arts, „Harpoon", 11-49 Station Road,
Langley, Berkshire SL3 8YN, England.

Erhältlich für IBM/PC und Amiga.

THREE-SIXTY









Verkaufsagenten:
United Software GmbH, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: 05244 - 4080
Profisoft GmbH, Heinrich-Hasemeier-Straße 33, 4500 Osnabrück, Tel.: 0541 - 12 20 65
Leisuresoft GmbH, Robert-Bosch-Straße 1, 4703 Bönen, Tel.: 02383-690
News Software GmbH, Birkenstraße 42, 4000 Düsseldorf 1, Tel: 0211-67 62 01
Kingsoft GmbH, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: 0241-15 20 51



Ein SINGLETON kommt selten allein

Altmeister Mike Singleton ruht nicht: Was er neben *Ashes of Empire* noch alles in der Hinterhand hat, verriet er Eva Hoogh anläßlich eines Besuchs in Mersyside.

PP: Mike, Dein neues Spiel *Ashes of Empire* handelt vom Niedergang eines Großreiches. Mit technischen und humanitären Mitteln gilt es, ethnische Spannungen abzubauen und die Provinzen friedlich zu vereinigen. Eine UNO-Mission in Softwareform?

MIKE: Der Gedanke ist nicht schlecht. Obwohl der Spieler bei Ashes wesentlich aktiver und offensiver ins Geschehen eingreift als z.B. bei *Midwinter*, geht es um das Ausbreiten der Demokratie. Obwohl von vielen herbeigesehnt, löste der Zerfall des Sowjetreiches und Jugoslaviens für sich alleine noch keine Probleme. Mir ließ der Gedanke einer schrittweisen Einigung keine Ruhe — anhand zahlreicher Entscheidungen werdet Ihr im Spiel sehen, wie schwierig es ist, die Bevölkerung für die gemeinsame Sache zu gewinnen. Dabei bleiben der Landstrich und seine Geographie aber fiktiv.

PP: Keine Polit-Simulation also?

MIKE: Nein, das wäre angesichts der Weltlage schon fast zynisch. Ashes ist trotz der Parallelen ein strategisch angehauchtes Spiel, eigentlich fast schon ein Adventure in ungewohntem Gewand. Es sollte auch abenteuerlustige Spieler ansprechen, die mit reinen Strategiespielen nichts im Sinn haben.

PP: Ihr entwickelt Ashes of Empire zunächst auf dem Amiga, dann folgt die PC-Version. Entspricht das Deinen Programmiervorlieben?

MIKE: Oh nein, gar nicht! Mitte der 80er Jahre mochte ich den Spectrum am liebsten — darauf entwickelte ich auch *Lords of Midnight*. Danach tat es mir der Atari ST an. Alles war schön gradlinig, man mußte keine Rücksicht auf Dutzende von Zusatzchips nehmen. Weil es so viele Amiga-User gibt, mußte ich mich an den Commodore gewöhnen, ziehe aber den PC mit seinen Möglichkeiten vor. Spielen tue ich am liebsten auf dem Amiga.

PP: Hast Du schon während Deines Studiums gespielt?

MIKE: Zuerst nicht. Weißt Du, obwohl ich theoretische Physik und Mathematik studierte, gefiel mir mein Nebenfach immer besser, so daß ich bald umsattelte...

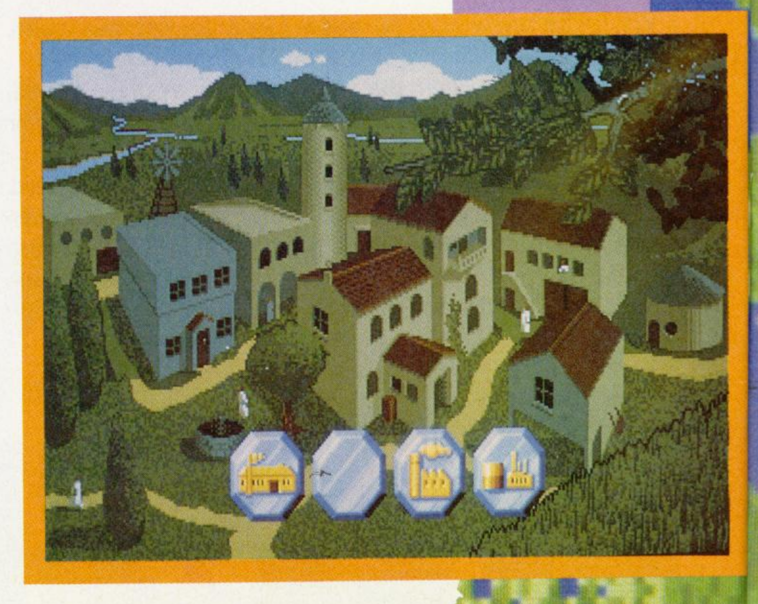
PP: Auf...?

MIKE: Englische Literatur! Tja, und 1980, als Lehrer, kam ich über Brettspiele und das von mir moderierte Postspiel "Starlord" zum Computer — erst PET, dann VIC und schließlich zu den bekannten 8-Bittern. Das Programmieren fiel mir so leicht, daß es bald zur Hauptbeschäftigung wurde.

Singleton-Softography

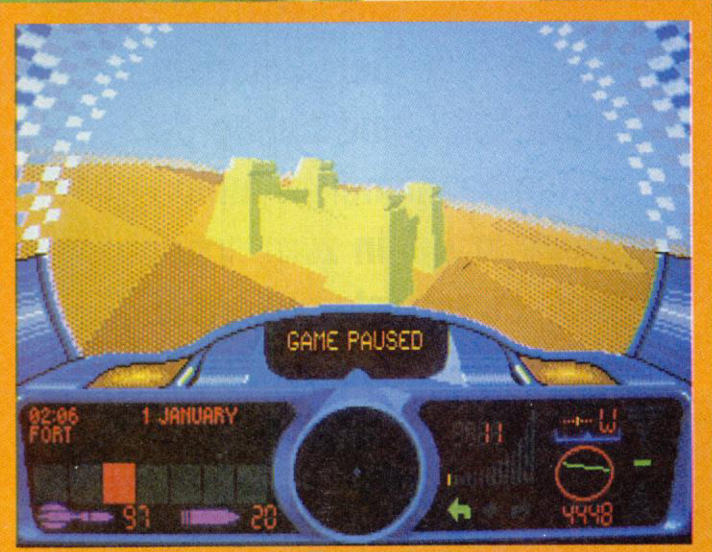
1980	Space Ace (PET)
1981	Game Pack One (ZX 81)
1982	Shadowfax (Spectrum)
1983	3D-Deep Space (Spectrum)
	Snake Pit (Spectrum)
1984	Lords of Midnight (Spectrum)
1985	Doomdark's Revenge (Spectrum)
	Quake Minus One (Spectrum)
1987	Dark Sceptre
1988	Whirligig
1989	War in Middleearth (8-Bit)
1990	Midwinter
1991	Midwinter 2: Flames of Freedom

Mike Singleton, Postspiel-Profi und professioneller Programmierer seit Anfang der 80er Jahre gehört zur ältesten Generation europäischer Spieleentwickler. Nach Programmen für die Computeroldies Commodore Pet und Sinclair ZX 81 (das *Game Pack One* enthielt sechs 0.75-KByte-Basic-Spiele und wurde knapp 100 000mal verkauft), sattelte Mike schon 1982 auf den Sinclair Spectrum um — ein damals brandneuer Homecomputer, der bis zum Ende der 80er Jahre den englischen Heim-Softwaremarkt souverän beherrschte. Mit *3-D-Deep-Space* preßte Mike das erste 3-D-Spiel (nur mit entsprechender Brille spielbar!) in den 16-KByte-Speicher des Spectrum. Als die meisten Spectrums auf 48 KByte Speicher aufgerüstet waren, entstand mit *Lords of Midnight* ein Meilenstein des Fantasy-Strategiespiels — der mit Spannung erwartete dritte Teil *Eye of the Moon* erschien jedoch bis heute nicht. 1987 gründete Singleton, der in der englischen Fachzeitung Computer & Video Games auch kurzzeitig als (Strategie-)Spielkritiker auftrat, das Programmierteam Consults und das eigene Software-Label Mealstrom. Der Aufbruch ins 16-Bit-Zeitalter hatte begonnen. *wi*



Jedes Gebäude besitzt ein eigenes Hintergrundbild, auf das Texte und alle Befehls-Icons gelegt werden.





VGA-Hintergrund und ausgefüllte Polygonengrafik: Ashes wird auch auf 286ern laufen

Aktionen und Kampf zu Land, zu Wasser und in der Luft: Drei Vehikel aus *Ashes of Empire*

Zum Glück läßt es mir genug Zeit, ab und zu mit meinen Söhnen zu verreisen...

PP: Am liebsten treibst Du Dich ja zum Skifahren in den österreichischen Alpen herum. Was tut Mike Singleton in seiner spärlichen Freizeit sonst noch gerne?

MIKE: Mit meinen zwei Söhnen skifahren! Aber im Ernst: Ich sehe gerne Filme (Regie führen würde mich auch reizen) und lese zeitgenössische Literatur und viel Fantasy. Am meisten hat mich Tolkien beeindruckt. Irgendwann möchte ich seine Welt noch einmal in ein Spiel einbauen. Auch für ein Fantasy-Brettspiel hätte ich gerne mehr Zeit.

PP: Rollenspiele auf dem Computer liebst Du aber deshalb noch lange nicht...

MIKE: Stimmt! Ich ziehe Spiele vor, bei denen man unter Zeitdruck nachdenken und handeln muß. *Populous* mit seiner Umweltgestaltung ist fantastisch; *Lemmings*, bei dem das Verhalten der Spielfiguren bestimmt wird, ebenso. Genial war auch Geoff Crammonds *The Sentinel*. Unglaublich, wie in so abstraktem Raum eine solche Spannung erzeugt wurde.

PP: Kam Dir daher die Idee zur Gestaltung von *Midwinter?*

MIKE: Unbewußt sicherlich: Das Spiel spukt mir halt im Kopf herum.

PP: Was plant Ihr nach *Ashes of Empire?*

MIKE: Wir haben ein Sciencefiction-Spiel in Arbeit, das Euch die Sprache verschlagen wird. Nein wirklich, *Galacticon* wird völlig neue Routinen zur Personendarstellung benutzen. Es kommt zuerst für PC-VGA und ist eine Mischung aus Weltraumjagden und Strategie. Ihr müßt Euch über Dutzende von vollständig ausgearbeiteten Sonnensystemen bis zum Herz der Galaxis vorarbeiten, um dort mit Hilfe des Sternenschwertes Euren Anspruch auf die galaktische Krone geltend zu machen. Natürlich ist der Spieler der rechtmäßige Erbe — eine Art "Hamlet im Weltraum".

PP: Eine Frage, die vielen Fans am Herzen liegt: Wirst Du Dein einstmals revolutionäres Grafiksystem Landscaping wieder aufgreifen?

MIKE: Tatsächlich reizt es mich, das Landscaping mit heutiger PC-Technik darzustellen. In den *Lords of Midnight*-Spielen steckt noch viel mehr, als ich damals herausholte.

PP: Also können wir auf ein LoM 3 hoffen?

MIKE: Auf jeden Fall: 1993 möchte ich damit Ernst machen. Allerdings weiß ich noch nicht, ob ich mit einer neuen Folge beginne oder Teil 1 spektakulärer neu gestalte. Vielleicht sogar beides...

PP: Mike, danke für das Gespräch.

Wie Phönix aus der Asche...

...soll Euer zerfallenes Großreich aus Ruinen wiederentstehen. Fünf Republiken mit je acht Provinzen drohen, sich in verfeindete Volksgruppen aufzulösen. Ihr habt sechs Monate Zeit, den politischen und wirtschaftlichen Niedergang aufzuhalten und die Gebilde zu vereinigen. Gelingt Euch das nicht, werden die Vernichtungswaffen aus den Depots geholt und Eure politischen Anstrengungen erhalten einen empfindlichen Dämpfer.

Das, so versprechen Mike Singleton und sein Programmierteam, kann bei Strategiespiel-Adventure-Mix Ashes of Empire schnell geschehen. Trotz ausgefüllter 3D-Grafik und haufenweise Interaktion soll es sich deutlich vom actionbetonten Vorgänger *Flames of Freedom* unterscheiden. Grafik und Sound wurden für Ashes rundumerneuert, der Handlungsfreiraum gehörig erweitert: Wie sieht es mit der Spielidee aus?

Ihr beginnt Eure politische Karriere auf einer Insel, die dem Empire-Festland vorgelagert ist. Stück für Stück arbeitet Ihr Euch von hier in die Kernregionen und zu den verschiedenen Hauptstädten vor. In jeder Provinz gehen die Angehörigen verschiedener Volksgruppen ihren Berufen nach, wobei sie sich alle einer strengen Hierarchie unterwerfen: Dem jeweiligen Präsidenten unterstehen vier Gouverneure, diesen jeweils wiederum 32 Ingenieure, Ärzte, Beamte und Militärs. Habt Ihr durch das Lösen verschiedener Aufgaben, durch rethorisches Geschick oder Bestechung einige der Leute für Euch gewonnen, nehmen sie von Euch die Befehle entgegen. Insgesamt gibt's in jeder Provinz über 640 Personen und rund 250 Gebäude. Eure Handlungsmöglichkeiten sind je nach Spielsituation in Form von Befehl-Icons (vor einem ortstypischen Hintergrundbild) dargestellt. Bedroht oder beleidigt man z.B. einen Vorarbeiter, kann man ihn später nicht mehr bitten, etwas aus der Fabrik zu besorgen — das entsprechende Icon fehlt einfach. Darüber hinaus gibt's eine zoomende Landkarte zur Übersicht und Orientierung, die Euch auch einige Informationen über Siedlungen, Einrichtungen und eventuell vorhandene feindliche Verbände liefert. Die Actionsequenzen seht Ihr aus der 3-D-Perspektive; ein Drittel des Spiels ist in ausgefüllter Polygonengrafik à la *Midwinter* gehalten.

Installiert begnügt sich Ashes of Empire mit höchstens 5 MByte auf Eurer Festplatte. Geschwindigkeitsmäßig werden auch Besitzer eines 286er ihre Freude daran haben — Amiga-Spieler empfiehlt Mike jedoch 2 MByte RAM. Ashes of Empire und das dazugehörige 130seitige Handbuch in Deutsch wird im Juni in die Geschäfte kommen.



AMIGA BERLIN 92

Aus eins mach zwei: Mit der Entertainment 1992 fand neben der schon traditionellen Amiga-Show in Berlin zum ersten Mal eine systemübergreifende Spielemesse statt.

Gut 30000 Besucher nahmen am ersten April-Wochenende die Gelegenheit wahr, sich über Commodores Volkscomputer Amiga und — das war neu — Spielesoftware für alle Systeme zu informieren. Hardwareriese Commodore hatte sich aus dem Kreis der Veranstalter zurückgezogen, um mit einer eigenen "World of Commodore"-Ausstellung in Frankfurt aufzuwarten. Den Kids (nur der erste Tag der viertägigen Veranstaltung war für Fachbesucher reserviert) war das egal — vor allem am Samstag konnten sich die Aussteller vor neugierigen Fragen der jugendlichen Fans kaum retten. Dabei blieb die Prominenz der Veranstaltung größtenteils fern und überließ damit kleineren Herstellern



Chris Hülsbeck signiert, dahinter grinst Kaiko-Kollege Ramiro Vacca

Spieledesigner Harald Evers (Kathedrale) zeigt sein neuestes Grafik-Adventure: Hexuma

AMIGA



Liegt dank Schrumpfkur gut in der Hand: Dynamics neueste Joystick-Kreation (. . . der Winzling im Vordergrund)



Special Forces: Microproses Pressefrau Christine Pillot-Beauretour gab sich am M & T-Stand martialisch

Lawnmower Man

Die oft totgesagte britische Filmindustrie ist immer wieder für eine Überraschung gut: Die aktuelle Stephen-King-Verfilmung **The Lawnmower Man** spielte bereits in der ersten Woche und allein in den USA die — für eine Independent-Produktion — beachtliche Summe von 10 Millionen Dollar ein. Lawnmower Man ist für die 90er Jahre das, was der Computerspielfilm "Tron" für die angehenden 80er war: ein spektakuläres Cyberspace-Ereignis, bei dem konventionelle Dramaturgie und schauspielerische Leistung zugunsten atemberaubender Special Effects in den Hintergrund treten. Die Effects entstanden natürlich ausschließlich auf dem Computer; verantwortlich zeigten sich die kalifornischen Animationsstudios Xaos und Angel, die die Geschichte des Dorftrottels, der durch Vernetzung zum Genie heranwächst, zu einem psychodelischen Großereignis werden ließen. Der englische Hersteller Sales Curve (Swiv, Big Run) ersteigerte die weltweiten Computerspiel- und Konsolenrechte. Momentan zerbricht man sich dort noch den Kopf, wie die innovative Materie am besten auf Disk und Modul umzusetzen ist. In der nächsten *POWER PLAY* verraten wir Euch mehr — und stellen den Film sowie die spektakulärsten Effekte und Szenen in einem ausführlichen Lawnmower-Artikel vor.

und Händlern die Austellungsfläche. Auch die angegliederte Entertainment konnte den großspurigen Ankündigungen des Programmheftes ("alle bedeutenden Hersteller vertreten") nicht nachkommen. Auf dieser erstmals ausgetragenen Besuchermesse für Spielehard- und Software fanden sich neben einer Handvoll anderer Hersteller die Riesen Sega und Atari nur durch Stände ihrer Händler vertreten. Die Besucher wurden anscheinend bewußt dumm gehalten: In der Messebroschüre sprechen die Entertainment-Veranstalter nur von den Sega- und Atari-VCS-Konsolen als stationäre Spielgeräte und lassen damit den Marktführer Nintendo, der hierzulande von seinem NES gut 500 000 Konsolen absetzte, unerwähnt. Natürlich waren weder Nintendo noch Lizenznehmer (Konami, Acclaim, Mindscape) oder Distributoren (Laguna, Allan, Yeno) mit einem Stand vertreten. Konsolen-Neuigkeiten gab's so nicht zu sehen: Bei Leisuresoft durften die Freaks ältere Sega-Titel wie Sonic und Dick Tracy anspielen, auf dem Stand des Berliner Händlers Schlichting waren wiederum ein paar Lynx installiert. Den Rest der Fläche teilten sich LDG, die lautstark ihre Laser-Disk-Spiele bewarben, jedoch ebenfalls kein neues Produkt auf Lager hatten, sowie Software 2000 (der inoffizielle *Kathedrale*-Nachfolger sieht seiner Fertigstellung entgegen), Kingsoft und Joystick-Hersteller Dynamics; letztere hatte zumindest den Prototypen eines neuen Sticks im Gepäck, der den klassischen Competitions gleicht, dank Mini-Format jedoch auch in der Hand eines Vierjährigen nicht deplaziert wirkt.

Ein paar ausländische Branchenkollegen hatten sich dennoch auf die Berlin-Messe verirrt. So zeigte Nadja Singh, Pressesprecherin des englischen Entwicklers Sales Curve/Storm, die NES-Version der *Nebulus*-Variante *Castellian* und Fotos kommender Computerspiele. Über ihre spektakuläre Filmumsetzung **Lawnmower Man** informiert Euch der nebenstehende Kasten und ein ausführlicher Bericht in der nächsten *POWER PLAY*. *wi*



Luke steht auch auf dem Super NES seinen Mann und schwingt den Lichtsäbel

Super Star Wars

Kaum hat Lucasfilm Games die ersten beiden "Krieg der Sterne"-Filme fürs NES adaptiert, schon rückt die aufgepeppte Super-NES-Version nach. **Super Star Wars** wird sich nicht ausschließlich an der guten NES-Umsetzung orientieren, sondern die spielerische Linie geschickt an die Fähigkeiten des Super NES anpassen. Sprachausgabe, 3-D-Effekte und 256-Farben-Grafik sollen Euch zum Kauf des Moduls überreden. Bis zum Herbst müßt Ihr Euch allerdings noch gedulden — dann kommt *Super Star Wars* zumindest in den USA auf den Markt. Ob und wann das Spiel offiziell in Deutschland veröffentlicht wird, haben die zuständigen Jedi-Ritter noch nicht entschieden. *mg*

Ballspiele

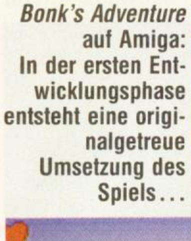
Accolade mag kleine runde Bälle. Hauptsächlich für den amerikanischen Markt erscheint demnächst die Fortsetzung der Baseball-Reihe *Hardball*. **Hardball 3** setzt die Tradition des amerikanischen Volkssports am Bildschirm konsequent fort und wird sogar für das Mega Drive umgesetzt. Auf Computern ist nur eine PC-Version geplant. *mh*

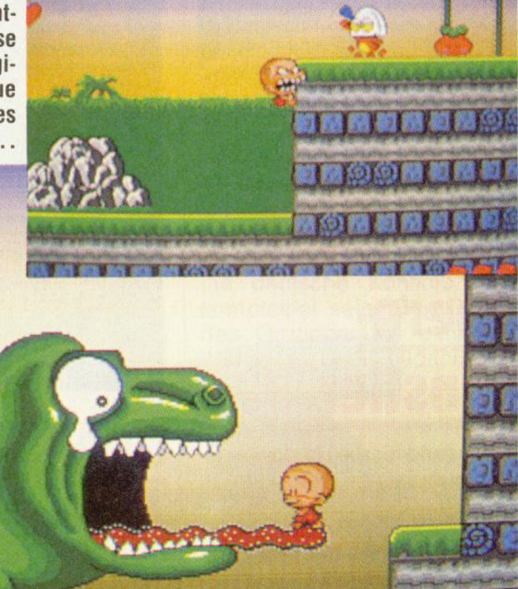
Der Bonk-Factor

Eine der beliebtesten Gestalten der japanischen Videospielindustrie wird momentan von kompetenter Hand für den Volkscomputer Amiga umgesetzt: Für den japanischen Spieleriesen Hudson werkeln seit einigen Monaten die *Turrican*-Macher Factor Five an **Bonk's Adventure**, einem furios-putzigem Jump'n'Run, das ursprünglich für NECs PC-Engine entstand. Fünf Welten gilt es hierbei, in der Rolle eines steinzeitlichen Mario-Verschnitts zu durchqueren. Bonk ist ein rechter Dickschädel, der vor allem durch den Genuß von Rohfleisch auf Touren kommt: Wutschnaubende Amokläufe und abgefahrene Kletterpartien (an Felswänden setzt Bonk statt Seil und Haken lieber sein robustes Gebiß ein) gehören neben Sammel-, Rempel,- und Hüpfstandards zum normalen Tagesablauf des Neandertalers. Bonk's Adventure ist durchgehend in einem kuriös-witzigem Stil gehalten, der das Spiel mittlerweile auch in Amerika zu einem Hit machte. Wo sonst als in Bonk's Welt, kann man durch Saurierdärme krabbeln oder mit weinenden Endgegnern mitfühlen? Für den Amiga peppt Factor Five das Spiel grafisch noch einmal gehörig auf, während der Sound von Kaiko-Musikus Chris Hülsbeck neu eingespielt wird. Eigentlich wollten Factor Five, die ihren Ruhm durch brillante Umsetzungen auf den Amiga begründeten (*R-Type*, *Denaris*, *Turrican*), niemals mehr auf dieser Maschine arbeiten: "Bonk gefiel uns jedoch so gut, daß wir die (auch von uns) lang erwartete Umsetzung gleich selbst in die Hand nahmen.

Vielleicht machen wir auch den zweiten Teil für Hudson."

Auch die Umsetzung von **Turrican 3** (das Actionspiel entsteht momentan für Segas Mega Drive) scheint nicht mehr ganz ausgeschlossen... wir halten Euch in Sachen Bonk und Turrican 3 natürlich auf dem laufenden. *wi*





Bonk's Adventure auf Amiga: In der ersten Entwicklungsphase entsteht eine originalgetreue Umsetzung des Spiels...

...die an die 16-Bit-Hardware des Amiga angepaßt ist.

Pädagogisch wertvoll

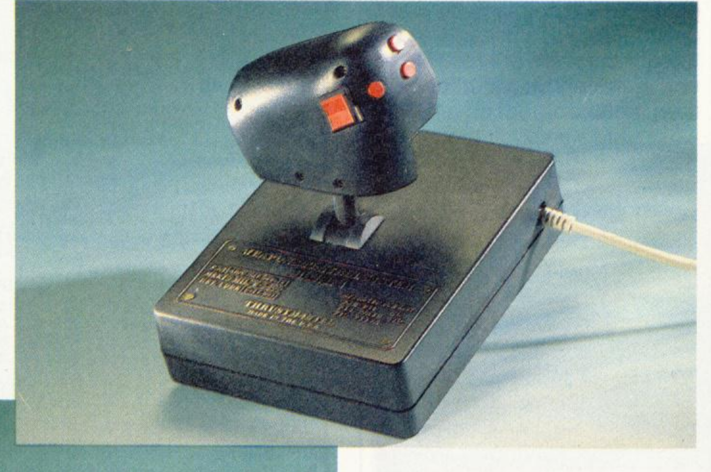
Die Fachhochschule Köln hat in Zusammenarbeit mit dem Kölner Jugendamt eine neue Broschüre für Computerspieler herausgebracht. Hier werden aktuelle Spiele auf ihren "pädagogischen" Nutzen hin überprüft und entsprechende Wertungen vergeben. Die "Wertungen" geben an, für welches Alter das Spiel geeignet ist und wie empfehlenswert es für die entsprechende Altersgruppe ist. Wer mehr wissen möchte, kann sich an folgende Adresse wenden:

Jugendamt Köln
Wolfgang Fehr
Schaevenstr. 1b
5000 Köln *mh*

Der Thrustmaster

Pixel-Piloten, die am liebsten mit einer zünftigen Flugsimulation am heimischen Bildschirm durch digitale Wolken brausen, kennen das Problem: Ohne Joystick macht das Fliegen nur halb soviel Spaß. Und dank dem Tastengewirr vieler Spiele, ist schon so manches Fliegeras abgestürzt. Abhilfe soll hier der **Thrustmaster**-Joystick schaffen. Das Edelmodell der Simulationsjoysticks besteht aus zwei verschiedenen Steuerknüppeln, die einzeln erhältlich sind. Steuerknüppel "A", mit vier Schaltern, ist geformt wie ein Originalstick aus bekannten Jets, liegt somit extrem gut in der Hand und ist fürs Manövrieren des Flugzeuges zuständig. Steuereinheit "B" dient in den meisten Fällen zum Gasgeben und zum Auslösen spezieller Funktionen, die normalerweise nur über die Tastatur erreicht werden. Aus diesem Grund wird der "Gashebel" zwischen Tastatur und Computer "durchgeschleift". Die sechs Druckknöpfe sowie ein Kippschalter lassen sich individuell mit "Dip-Switches" der aktuellen Simulation anpassen. Auf rund 24 Simulationen ist das dynamische Duo eingespielt. Von *Gunship 2000* bis *Secret Weapons of the Luftwaffe* findet Ihr Schalterbelegungen für die populärsten Simulationen in dem Handbuch des Gashebels. Von vorneherein wird das Thrustmaster-Duett erst von zwei Spielen unterstützt. In *Falcon 3.0* und *Aces of the Pacific* wird der Thrustmaster explizit im Programm-Setup aufgeführt. Bei *Aces of the Pacific* geht der Hersteller der Joysticks sogar

noch einen Schritt weiter. Hier werden erstmals die Ruderpedale ausgenutzt, die es ebenfalls zum Thrustmaster zu kaufen gibt. Wer hauptsächlich fliegt, findet zur Zeit keinen besseren Joystick für den PC. Die recht gute Verarbeitung hat aber seinen Preis. Jeweils rund 170 Mark kostet eine Einheit. Komplett wandern 340 Mark über den Ladentisch. Kaufen könnt Ihr den Thrustmaster beim Hamburger Softwareladen Tel.: 040/4204621. *mh*

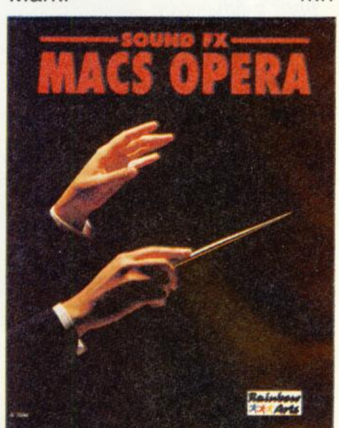




Alles, was man zum Fliegen braucht: Der *Thrustmaster* kommt in zwei Teilen (links der Steuerknüppel, rechts der Gashebel).

Opernkünstler

Passend für die Rainow-Arts-Soundkarte PC-Soundman bietet die Düsseldorfer Firma nun ein Musikusprogramm an. Mit **Macs Opera** könnt Ihr selber instrumentale Musikstücke basteln. 75 fertige Instrumentalklänge, Beispiellieder zum Reinhören sind gleich mit dabei. Wer sich schon immer als kleiner Mozart fühlte, darf per Editor komponieren. Macs Opera läuft auf allen PCs in denen eine AdLIb, oder Soundblaster-kompatible Soundkarte steckt. Kostenpunkt: 149 Mark. *mh*

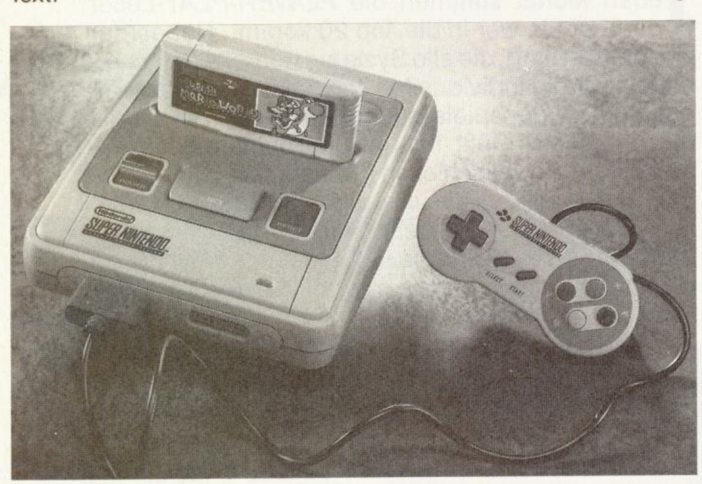


Super-Nintendo

Auf einer Pressekonferenz nahe dem Frankfurter Flughafen ließ Nintendo die Katze aus dem Sack: Das **Super Nintendo Entertainment System** (kurz Super NES) soll in

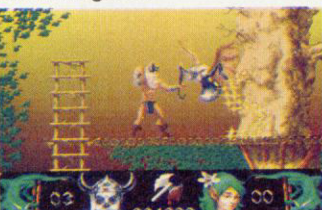
Deutschland höchst offiziell schon im Juli oder August auf den Markt kommen. Damit nicht genug der Überraschungen: Die High-End-Konsole wird inklusive *Super Mario World* für sensationelle 299 bis 329 Mark angeboten. Damit liegt Nintendo preislich deutlich unter dem Mega Drive. Gleichzeitig werden mit *F-Zero*, *Super Soccer* (entspricht *Super Formation Soccer*), *Super Tennis*, *Zelda 3* und *Sim City* hochwertige Module erscheinen. Kostenpunkt der Software: um 100 Mark. Textlastige Programme wie *Zelda 3* und *Sim City* werden nicht nur mit deutscher Anleitung ausgeliefert, sondern bieten sogar auf dem Bildschirm deutschsprachigen Text.

Dank den Fremdanbietern soll bis Weihnachten die Modulpalette auf etwa 30 Titel anwachsen. Klar, daß Firmen wie Konami (*Teenage Turtles 4*, *Super Probotector*) und Acclaim (*Super Wrestlemania*) von Beginn an mit von der Partie sind. In Sachen Kompatibilität gibt's noch keine endgültigen Informationen. Angeblich soll wie beim NES ein Sicherheitschip in den Modulen verhindern, daß man auf dem deutschen System Software aus Japan oder den USA abspielen kann. Sogar mit Modulen aus anderen europäischen Ländern soll die deutsche Konsole nicht kompatibel sein. Das Design des Grundgerätes entspricht übrigens dem japanischen Vorbild. *mg*



Hack'n'Slay

Grafisch äußerst vielversprechend, läuft der *Stormlord*-Nachfolger **Deliverence** demnächst auf allen Amigas ein. Wie schon beim ersten Teil, steuert Ihr einen muskelbepackten Krieger durch in alle Richtungen scrollende Levels und hackt nebenbei diversen Monstern die Rübe ab. Der Test des grafischen Monstermetzel-Spektakels folgt in der nächsten Ausgabe. *kn*



Pixelmuckis: Deliverene

Letzte Meldung

■ ***POWER PLAY* live: Volker "Power-Tip" Weitz steht Euch am 29. Mai im Bremer Kaufhaus Horten Rede und Antwort.**

■ ***Falcon 3.0* wird jetzt mit deutschem Handbuch ausgeliefert.**

■ **Erstmals ist die CES in Chicago für die Öffentlichkeit zugänglich. Die Termine: Samstag den 30. Mai, 12 bis 21 Uhr. Sonntag, 9 bis 12 Uhr.**

■ **Das Grafik-Adventure *Lures of Tempress* wird nun über Virgin-Games veröffentlicht**



Jeden Monat stimmen die *POWER-PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospielsysteme. Um bei den Leserhits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 52). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal einen Game Boy inklusive *Game Boy Wars* und das Brettspiel *Civilization*. Beides stiftete freundlicherweise die Software Maniacs aus Berlin. Außerdem gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele zu gewinnen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *ri*

COMPUTER-SPIELE

	TITEL	HERSTELLER
1.	Police Quest 3	Sierra
2.	Willy Beamish	Sierra
3.	F-117A Stealth Fighter	Microprose
4.	Might & Magic 3	New W. Computing
5.	King's Quest 5	Sierra
6.	Gunship 2000	Microprose
7.	Wing Commander 2	Origin
8.	Larry 5	Sierra
9.	Secret Weapons of the Luftwaffe	Lucasfilm Games
10.	Earl Weaver Baseball	Electronic Arts

	TITEL	HERSTELLER
1.	Formula 1 Grand Prix	Microprose
2.	Whirlwind Snooker	Virgin
3.	James Pond 2	Robocod Millenium
4.	More Lemmings	Psygnosis
5.	Robocop 3	Ocean
6.	Birds of Prey	Electronic Arts
7.	A 320 Airbus	Thalion
8.	Harlequin	Gremlin
9.	Another World	Delphine
10.	WWF Wrestle Mania	Ocean

Die Gewinner von Ausgabe 4

Die zwei Game Boys haben gewonnen: Ralf Fichter aus Siegen-Oberschelden und Horst Koch aus Heusenstamm. Je ein Spiel geht an Martin Kehrein aus Wadgassen, Arno Heimstedt aus Jerrishoe, Holger Schönmeier aus Seelze, Alexander Hunecke aus Duisburg, Marc Schenhardt aus Eichenau und Christian Bickert aus Bruchsal

Die Hauptpreise: ein Game Boy (inklusive *Game Boy Wars*) und das Brettspiel *Civilization*

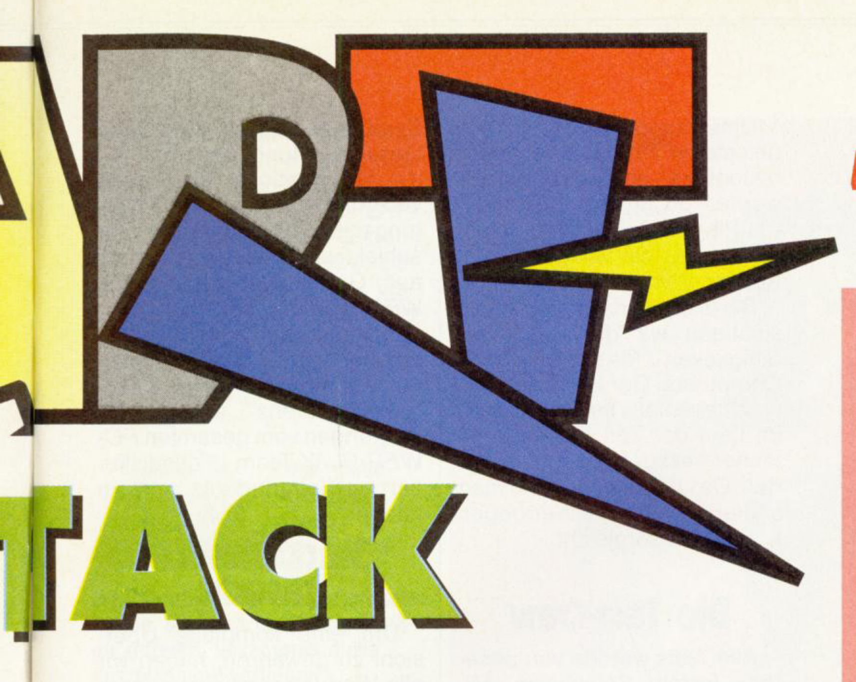


	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Romancing Saga	Super Famicom	Square
2.	Exhaust Heat	Super Famicom	Seta
3.	Dragonball Legend	Super Famicom	Bandai
4.	Castlevania 4	Super Famicom	Konami
5.	Super Contra	Super Famicom	Konami
6.	Yoshi's Egg	NES	Nintendo
7.	Super Mario World	Super Famicom	Nintendo
8.	Yoshi's Egg	Game Boy	Nintendo
9.	Zelda 3	Super Famicom	Nintendo
10.	Adventure Island	Game Boy	Hudson

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Super Mario World	Super NES	Nintendo
2.	Castlevania 4	Super NES	Konami
3.	Golf	Super NES	T & E Soft
4.	F-Zero	Super NES	Nintendo
5.	Super Ghouls'n'Ghosts	Super NES	Capcom
6.	Super Tennis	Super NES	Nintendo
7.	Sim City	Super NES	Nintendo
8.	Tiny Toons	NES	Konami
9.	John Madden Football	Super NES	Electronic Arts
10.	Mega Man 4	NES	Capcom

LESER-HI

		TITEL
1.	(1)	The Secret of Monkey Island
2.	(2)	Lemmings
3.	(4)	The Secret of Monkey Island 2
4.	(3)	Bundesliga Manager Professional
5.	(10)	Turrican 2
6.	(5)	Battle Isle
7.	(—)	Eye of the Beholder 2
8.	(6)	Wing Commander 2
9.	(9)	Populous 2
10.	(12)	Wing Commander
11.	(11)	Pirates
12.	(—)	Civilization
13.	(—)	Indiana Jones and the last Crusade
14.	(—)	Ultima 6
15.	(8)	Railroad Tycoon
16.	(14)	Eye of the Beholder
17.	(—)	Sonic the Hedgehog
18.	(—)	Mega-lo-Mania
19.	(—)	Police Quest 3
20.	(—)	EA Hockey



MEDIA-CONTROL-CHARTS

AMIGA

1. Formula 1 Grand Prix
2. A320 Airbus
3. Bundesliga Manager Professional
4. Battle Isle
5. Populous 2
6. Ultima 6
7. More Lemmings
8. Pinball Dreams
9. Special Forces
10. Lotus Esprit Turbo Challenge 2

MS-DOS

1. Monkey Island 2
2. Civilization
3. Bundesliga Manager Professional
4. Star Trek 6
5. Wing Commander 2
6. Falcon 3.0
7. Lemmings
8. Monkey Island
9. More Lemmings
10. Gunship 2000





Bei Max-Design wird eifrig an *1896* geschmiedet, Entwicklungsleiter Wilfried Reiter führt das Kommando

- Red Baron
- Falcon F-16
- Think Cross
- Battle Isle
- Giana Sisters



LESERHITS

Amiga

1. Monkey Island
2. Lemmings
3. Battle Isle
4. Bundesliga Manager Professional
5. Populous 2

Atari ST

1. Monkey Island
2. Lemmings
3. Bundesliga Manager Professional
4. Dungeon Master
5. Turrican 2

C 64

1. Turrican 2
2. Pirates
3. Ultima 6
4. Teenage Turtles 2
5. Turrican

MS-DOS

1. Monkey Island 2
2. Lemmings
3. Monkey Island
4. Eye of the Beholder 2
5. Wing Commander 2

Handheld

1. Sonic the Hedgehog
2. Castle of Illusion
3. Lucky Dime Capers
4. GG Shinobi
5. Final Fantasy 2

Mega Drive

1. Sonic
2. EA Hockey
3. Quackshot
4. Castle of Illusion
5. Shining in the Darkness

TPARADE

HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
Lucasfilm Games	15. Monat
Psygnosis	14. Monat
Lucasfilm Games	2. Monat
Software 2000	5. Monat
Rainbow Arts	12. Monat
Blue Byte	5. Monat
SSI	1. Monat
Origin	6. Monat
Electronic Arts	3. Monat
Origin	16. Monat
Microprose	55. Monat
Microprose	1. Monat
Lucasfilm Games	30. Monat
Origin	18. Monat
Microprose	15. Monat
SSI	10. Monat
Sega	7. Monat
Image Works	4. Monat
Sierra	1. Monat
Electronic Arts	4. Monat



VERKAUFSHITS

DIE TRAUMFABRIK
Software Manias
Mittenwalder Straße 47
1000 Berlin 61
Tel.: 030/6944862
030/6937245

1. The Secret of Monkey Island 2 Lucasfilm Games	**6. Battle Isle** Blue Byte
2. Ultima 6 Origin	**7. Bundesliga M. Professional** Software 2000
3. Might & Magic 3 New World Computing	**8. Civilization** Microprose
4. Falcon 3.0 Spectrum Holobyte	**9. Wing Commander 2** Origin
5. Amberstar Thalion	**10. Eye of the Beholder 2** SSI



Hits, Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verraten wir Euch hier.

In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospieltests verwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens 100 Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt" für das jeweilige Genre.

Spiele unter 50 Prozent sind also "unterdurchschnittlich". Bei Programmen, die unter der 20 Prozent-Marke liegen, könnt Ihr damit rechnen, daß sie keinen Spaß mehr bringen. Im Gegensatz bekommen nur wirklich gute Spiele eine Wertung über 70 Prozent.

Grafik, Sound und POWER-Wertung

Für die **GRAFIK**-Wertung bewerten wir Aspekte wie Farbwahl, Sprites, Animation und Scrolling. Beim **SOUND** spielen sowohl die Musik (Komposition und technische Qualität) als auch die Soundeffekte eine Rolle. Am wichtigsten ist die **POWER-WERTUNG**. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist, also die Zeit, die Ihr (und wir) mit Spaß und Freude vor dem Monitor verbringen.

Umsetzungen von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz für wichtigere Spiele zu sparen, die wir Euch ausführlicher vorstellen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardwarefähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls seine Rolle, da im Lauf der Zeit die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Die Test-Crew

Alle Tests werden von unserem festen Spieleteam Michael, Martin, Richard, Knut, Volker, Winnie und Boris geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurztests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte.

Auch wenn der Redakteur noch so freundlich lächelt, muß das nicht heißen, daß das Spiel automatisch eine gute Gesamtwertung bekommt — die Geschmäcker sind eben verschieden. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und *POWER-Wertung* dagegen werden von der gesamten Redaktion bestimmt. Dazu veranstalten wir monatlich eine "Wertungskonferenz", auf der die Wertungen vom gesamten *POWER-PLAY*-Team ausdiskutiert werden (und das nicht zu knapp).

Steckbrieflich gesucht

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir alle Wertungen zusammengefaßt (siehe Kasten). Versionen, die zu Redaktionsschluß nicht erhältlich waren, werden später in der Rubrik Kurztests vorgestellt.

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das *POWER-Prädikat* und die *POWER-Gurke.* Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die langfristig Spaß garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr, sehr selten. Ihr

Im Steckbrief findet Ihr folgende Angaben:

- die Softwarefirma, die das Spiel programmiert hat.
- das Spielgenre (beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").
- die Bezugsquelle
- den Zirka-Preis, den Ihr für das Spiel im Laden zahlt.
- die wichtigste Wertung: der Spielspaß. "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres.
- In dieser Spalte findet Ihr Euren Computertyp.

STECKBRIEF
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Simarils, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS 39%
Grafik: 60% Sound: 38%
Schwierigkeit: leicht

ATARI ST 39%
Grafik: 65% Sound: 41%
Schwierigkeit: leicht

AMIGA 39%
Grafik: 65% Sound: 41%
Schwierigkeit: leicht

C 64
nicht geplant

- die Grafikwertung; bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die VGA-Grafik.
- die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS-PCs bewerten wir den AdLib- und/oder Soundblaster-Sound.
- Hier steht entweder eine Wertung oder "nicht geplant" (Das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (Die Softwarefirma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint.

könnt Euch dafür sicher sein, daß alle Spiele, die das Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die *POWER PLAY*-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. *al*



Das nebenstehende Symbol ist das heißbegehrte *POWER*-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß garantieren, bekommen diese Auszeichnung verliehen.



"Das war wohl nichts": Hütet Euch vor den Spielen, die mit einer *POWER*-Gurke "gekürt" wurden. Sie lassen sich bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Softwarelieblinge

Momentan spielt...

...Martin Gaksch
Super Contra (Super Famicom), Fire & Ice (Amiga), Parasol Stars (Amiga)

...Richard Eisenmenger
Indiana Jones 4 (MS-DOS), Super Wrestlemania (Super Famicom), Project X (Amiga)

...Winnie Forster
Go-Simulator (MS-DOS), Super Contra (Super Famicom), Dynablasters (Amiga), Starblade (Arcade)

...Volker Weitz
Indiana Jones 4 (MS-DOS), Ultima Underworld (MS-DOS), Super Contra (Super Famicom)

...Michael Hengst
Global Conflict (MS-DOS), Ultima Underworld (MS-DOS), Super Contra (Super Famicom)

...Boris Schneider
A-Mazing Tater (Game Boy), Aces of the Pacific (MS-DOS), Steel Talons (Arcade)

...Knut Gollert
Indiana Jones 4 (MS-DOS), Project X (Amiga), Smash TV (Super Famicom), Fire & Ice (Amiga)

Spitzenklasse | Gut | Durchschnitt | Mäßig | Miserabel

Knut Gollert kn

Martin Gaksch mg

Richard Eisenmenger ri

Michael Hengst mh

Volker Weitz vw

Winfried Forster wi

Boris Schneider bs

Mit Hut und Peitsche

PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Indy's Arbeitszimmer, eine andere Perspektive als beim letzten Spiel

Sun Stone, Moon Stone und World Stone — der Schlüssel zur Stadt Atlantis

In Atlantis warten viele geheimnisvolle Orte auf Euch

INDIANA JONES 4

Fate of Atlantis

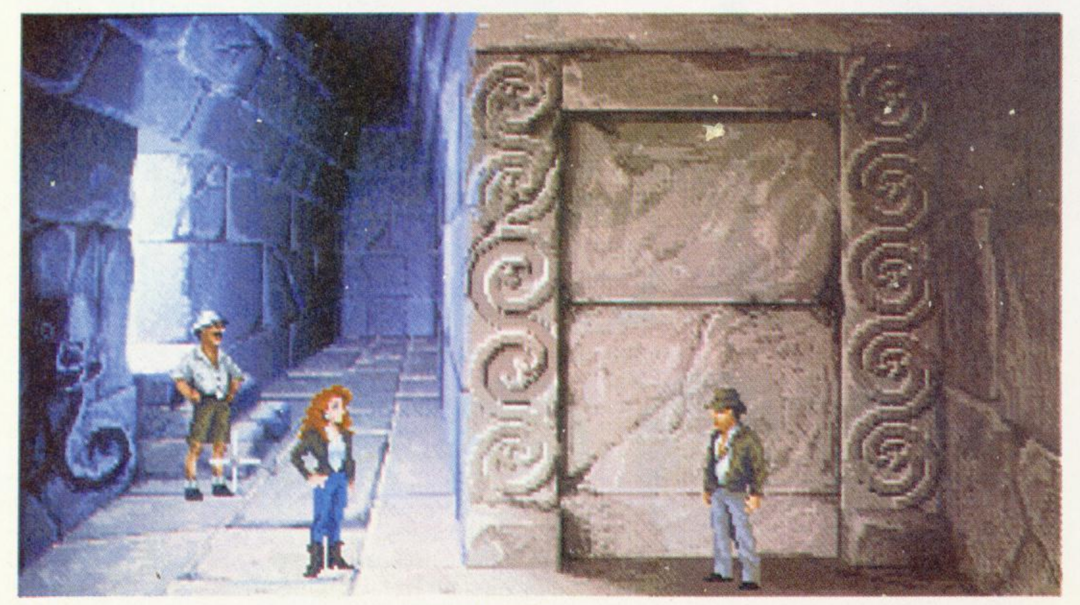
An den Riesenerfolg von *Indiana Jones and the last Crusade* (Teil 3 der Indy-Saga) knüpft die Computerspiele-Abteilung von Lucasfilm mit einem vierten Teil an. Das Besondere: Es handelt sich nicht um ein "Spiel zum Film".

Eines schönen Tages kommt ein aufgeregter Besucher ins Barnett College, in dem Dr. Henry Jones seinen Pflichten als Dozent nachgeht. Der Fremde bittet ihn, eine ganz bestimmte kleine Statuette, die sich im Besitz des Colleges befinden soll, zu zeigen. Der gutgesinnte Dr. Jones stöbert im gesamten Haus nach der Antiquität, bis er sie schließlich findet und dem Interessierten zeigt. Doch dieser zieht eine Automatik, reißt das gute Stück an sich und macht sich durch das Fenster auf und davon. Alles, was Indy von dem Räuber zu fassen bekommt, ist dessen Mantel. Der Inhalt der Taschen beweist eine Verbindung zwischen der Statue und Sophia, einer Forscherin aus dem Bekanntenkreis von Indy. Er reist sofort nach New York, wo das rothaarige Fräulein höchst interessante Vorlesungen hält — über Atlantis.

Ein gefundenes Fressen für Indiana Jones: Die Suche nach dem sagenumwobenen Atlantis. Klar, daß sich alle Archäologen um die Entdeckung des mythischen Kontinents reißen würden. Doch der vorangegangene Diebstahl hatte eine völlig andere Bewandtnis: Die Deutschen, die ebenfalls auf der Suche nach dem Eiland sind, interessieren sich nicht für den kulturellen Aspekt. In Atlantis war ein magisches Metall bekannt, das Unmengen von Energie freisetzte; kein Vergleich zu irgendwelchen lächerlichen Atomspaltungen. Die Deutschen sind natürlich wie der Teufel hinter dem Zeug her ("Was man da für Bomben bauen könnte!"). Das will Indiana Jones verhindern und beginnt die abenteuerliche Geschichte zusammen mit seiner alten Freundin Sophia.

In Gestalt des peitschenschwingenden Lucasfilm-Helden bereist Ihr die ganze Welt: Amerika, Island, Mexiko, die Azoren, Frankreich, Algerien und Kreta; überall ist Jones zu finden. Mit von der Partie ist die zweite Hauptperson (Sophia). An manchen kniffligen Stellen kann man zu deren Meisterung zwischen beiden Helden geschickt hin- und herschalten. Immer wieder anregend sind sich dabei ergebende Dialoge. Nach dem Motto "was sich liebt, das neckt sich", quasseln sich beide regelrecht unter den Tisch.

Die Steuerung erinnert prinzipiell an die anderer Lucasfilm-Spiele, am meisten natürlich an die Vorhut *The Secret of Monkey Island 2*. Während in den oberen zwei Dritteln des



Schaut Euch das Bild genau an — ist ein POWER-TIP drin



Kein alltägliches Fortbewegungsmittel. Welcher Schalter macht was?

POWER-TIP: Um den Sun Stone von Trottier zu bekommen, braucht Ihr ein Bettlaken, eine Taschenlampe und einen dritten Gegenstand aus Algier.

Der Vorgänger

Das erste Indiana-Jones-Lucasfilm-Adventure richtete sich komplett nach dem letzten Teil der Filmtrilogie ("Indiana Jones und der letzte Kreuzzug"). Obwohl Lucasfilm auch damals neue Maßstäbe mit dem Spiel setzte, konnte es in der gesamten Handlung nicht hundertprozentig überzeugen. Die Story mußte zwangsläufig an den Film angelehnt werden, wodurch der Spielrahmen etwas eng bemessen wurde. Kurz zur Handlung: Indiana Jones begibt sich mit seinem Vater (gespielt von Sean Connery) auf die Suche nach dem Heiligen Gral, der vor Tausenden Jahren das Blut Christi aufgefangen haben soll. Derjenige, der aus diesem Becher trinkt, wird unsterblich. Viel Rabatz mit Nazis und anderen Widersachern war gewiß. Schade: Wer den Film schon kannte, amüsierte sich höchstens an witzigen Stellen, der Knobelspaß war etwas zu kurz geraten. Dennoch bleibt *Indiana Jones and the Last Crusade* uneingeschränkt empfehlenswert.



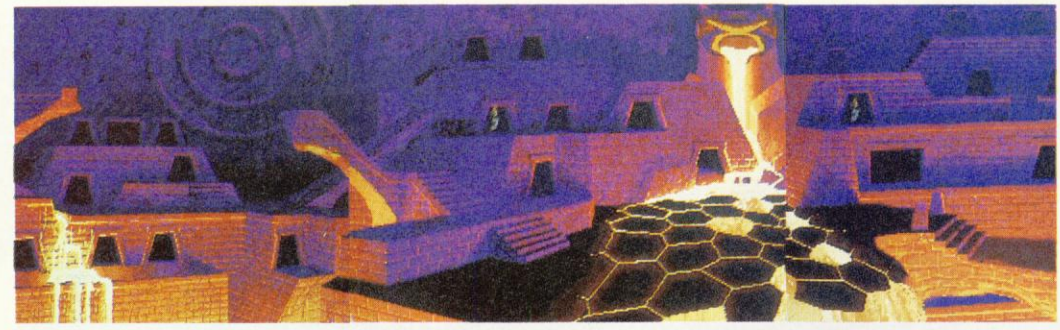
Deutlicher Unterschied: Die Grafik im 3. Teil ist wesentlich simpler.

Nachtrag zu Monkey Island 2

In der Ausgabe 1/92 testeten wir den Nachfolger zu Lucasfilm Games' erfolgreicher Piratensatire *The Secret of Monkey Island*. Leider lag uns damals zum Testen nur eine Version vor, in der die Musikstücke noch nicht komplett integriert wurden. Folglich konnten wir den Sound damals auch noch nicht bewerten, was wir an dieser Stelle kurz nachholen möchten. Angesichts eines verbesserten Soundsystems (fließende Übergänge in den Musikstücken, Qualität) einigten wir uns nachträglich auf eine Sound-Wertung von 80 Prozent.

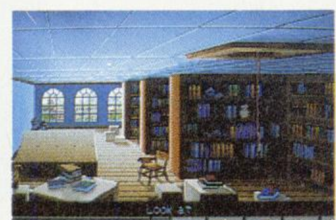
Bildschirms die Handlung filmähnlich abläuft, teilt sich das untere Drittel in ein Feld für Verben und eines für aufgesammelte Gegenstände. Diese werden seit *Monkey 2* nicht mehr als Wörter, sondern als kleine Symbole dargestellt. Klickt Ihr nun eines der Verben in Kombination mit einem Objekt auf dem Bildschirm oder im Indy-Rucksack an, setzt sich das Sprite sogleich in Be-



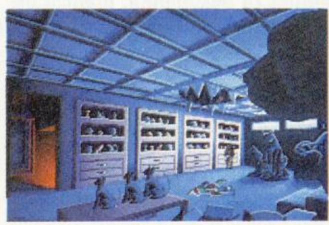


Auch in Atlantis warten einige interessante Rätsel auf Euch. Wie kommt man am geschicktesten über die Schlucht?

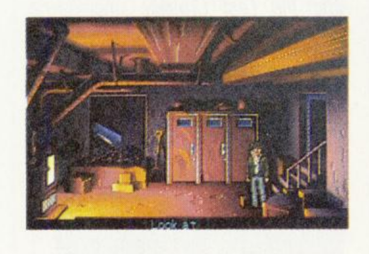












Von links oben nach rechts unten: Fünf Etagen des Barnett Colleges im Überblick. Viel Spaß beim Suchen, Indy.

wegung, die Aktion auszuführen. Auf diese Weise gilt es, knackige Rätsel zu lösen. Das interessante an vielen Indy-Aufgaben ist, daß Gegenstände benutzt werden, die man durch das Spiel richtig kennenlernt. Beispielsweise muß man Zündkerzen auswechseln, Benzin umfüllen, alte Artefakte zusammensetzen, Meßinstrumente und Tauch-Luftatmungsgeräte bedienen.

Die Handlung wurde direkt auf das Spiel zugeschnitten. Immerhin reist Ihr nicht nur um die Welt, sondern betretet zum Ende des Spiels sogar die riesige Stadt Atlantis. Die Computerspieleabteilung pinselt ihre Räume erst einmal schwarzweiß auf Papier und läßt sie einscannen. Später, wenn die Räume fertig programmiert sind, werden einfach die Skizzen durch colorierte kleine Kunstwerke ausgetauscht. Ebenfalls ein Überbleibsel aus *Monkey 2* ist die Technik, mit der die Sprites durch die Landschaft geschickt werden. Bewegen sich die Figuren nämlich in den Hintergrund, werden sie kleiner; trotzdem agieren sie dort genauso weiter, als stünden sie in voller Größe auf dem Bildschirm. *ri*



Der-Mann-der-heißt-wie-ein-Hund: in Sat-1

Young Indy

Die Filmtrilogie um den berühmten Archäologen mag zwar ihr Ende gefunden haben. Trotzdem ließ es sich George Lucas nicht nehmen, die Legende in anderer Form weiterleben zu lassen. **Young Indy** ist eine nette TV-Serie, die kürzlich vom Privatsender Sat-1 aufgekauft wurde. Sein Fernsehdebüt hat der halbwüchsige Indiana Jones aber leider erst Ende des Jahres.

Super

Und dann fängt ein Redakteur beim Indy-Spielen ganz ungewollt an, das Thema von John Williams nachzupfeifen. Eine Minute später pfeift die ganze Redaktion mit. Wer einmal angefangen hat, *Indy 4* zu spielen, kommt nicht wieder davon los, bis er das Ziel des Spiels erreicht hat. Ungeachtet von Hunger, Wetterbedingungen oder höherer Gewalt; die rechte Hand wächst an die Maus, die linke knetet grübelnderweise selbständig an Kinn oder Lippen. Sämtliche Körperfunktion werden abgeschwächt. Lediglich Gehirn, Augen und Hände sind durchblutet — das Indy-Fieber. Der vierte Teil schlägt alle bisherigen Lucasfilm-Adventures um Längen. In allen Punkten ist *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* beispielhaft: Die Grafik ist superb, jede Minimalszene wird in ein riesiges Grafikszenario eingepackt (die zwei zauberhaften Bildschirme der Azoren haben nur den Sinn, durch einen kurzen Dialog zu erfahren, wohin man als nächstes reisen muß). Der Sound paßt stilvoll zur aktuellen Umgebung, das Indy-Thema ist immer irgendwo versteckt. Motivation ist gar kein Thema. Im Vergleich zu *Monkey 2* ist der Witz wesentlich stilvoller und mit weniger Klamauk versehen. Die Sprüche von Harrison Ford kommen perfekt rüber. Wer ein wenig aufpaßt, findet sogar ein Zitat aus Star Wars — und liegt am Boden. Dieses Spiel ist das absolute Mega-Muß für jeden, der nur einen Funken Begeisterung für Rätsel, Adventures oder Indiana Jones aufbringt. Die Wartezeit hat sich gelohnt.

Super



Seit *Indy 4* in die Redaktion geflattert ist, gibt's für Richie und mich nur noch recht wenig zu tun und zu schreiben. Genauer gesagt: Wir kommen seltsamerweise einfach nicht dazu. "Nur mal eben reinschauen..." lauten früh morgens erste Kommentare. Um 21.30 Uhr sieht man dann endlich vom Monitor auf und stellt mit Entzücken (Arbeit schon vorbei?) und Entsetzen (Nach Haus telefoniern!) fest: "Du Richie, das wird ja schon dunkel... Arghh." Schuld daran ist nur dieser selbstsüchtige Archäologe Indiana Jones. Lucasfilm hat gegenüber *Monkey Island 2* noch eins draufgesetzt. Humor gibt's in rauen Mengen, dieser ist jedoch so hintergründig, daß er mit dem teilweise derben Klamauk aus *Monkey Island 2* nichts mehr gemein hat. Dank traumhafter Komplexität und im Gegensatz zu *Monkey Island 2* wirklich logischen, nach einigem Überlegen garantiert lösbaren Rätseln ist *Indiana Jones and The Fate of Atlantis* das für mich beste Lucasfilm-Adventure. Traumhafte Grafik und unzählige Verzweigungen in der Handlung festigen meine Meinung. Lediglich das Anklikken von pixelkleinen Gegenständen macht ab und zu Probleme — darüber sieht man angesichts von Qualität und Quantität jedoch gerne hinweg.



Genre: Adventure
Hersteller: Lucasfilm Games, Zirka-Preis: 110 Mark

MS-DOS 94%	AMIGA
Grafik: 86% Sound: 81%	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

Den Blubb im Nacken



POWER-TIP: Dimensions-Tore sind oft hinter Spiegeln versteckt.

DARK SEED

Mike Dawson hat ein neurologisches Problem: Ein Alien nistet in seinem Kopf. Wie und warum sich der außerirdische Mitesser in Mike's Oberstübchen breitgemacht hat, und wie wir ihn dort wieder vertreiben, davon handelt das Adventure *Dark Seed*. Wir erkunden dabei nicht nur unsere bekannte Welt, sondern düsen im Verlauf der Geschichte durch ein Dimensionstor geradewegs in eine höchst befremdliche Parallelwelt.

Die dunkle Saat ist das erste Projekt der amerikanischen Firma Cyberdreams. Damit sie auch finanziell aufgeht, hat man sich illustrer Mitarbeiter bedient. Das Programmdesign stammt z.B. von Spiele-Oldie Michael Cranford, seit *The Bard's Tale* kein Unbekannter. Daß auch Maler Geschäftssinn entwickeln und wissen, wie man sich am besten vermarktet, beweist eindrucksvoll H.R. Giger. Seine surreal verkitschten Hirngespinste findet man nicht nur in Filmen, auf Grußpostkarten und Abreißkalendern von Wohngemeinschaften, sondern nun auch im Computerspiel: Der Meister inspirierte die Grafiker von *Dark Seed* und legte bei einem Teil der Bilder wohl auch selbst Hand an.

Ihr steuert Mike Dawson, übrigens auch der Name des Chefdesigners, in gewohnter Adventure-Tradition durch seine seltsame Welt: Wie bei Sierra-Spielen bewegt sich die Figur frei im jeweiligen Raum. Verlassen wir das Bild, wird eine neue Grafik geladen. Ihr könnt sowohl mit Maus, Joystick oder Tastatur "arbeiten"; am meisten Spaß macht's mit der Maus. Der Cursor verändert sich automatisch, wenn ein Gegenstand von besonderem Interesse ist oder benutzt werden kann.

In einem Textfenster werden bei Bedarf genaue Beschreibungen der einzelnen Räume und Lokalitäten gegeben. Gespräche mit anderen Personen im Spiel werden automatisch geführt und digitalisiert zum Besten gegeben. *vw*

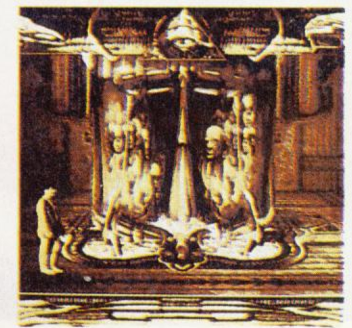
gut

Der Einkauf von Giger hat sich für Cyberdreams gelohnt: Was uns hier an Ekelgrafiken in die Augen schleimt, wird selbst hartgesottene "Gore"-Fans befriedigen. Zusammen mit der schrägen, abgedrehten Schizo-Musik wird's so richtig schön ungemütlich vor dem Monitor. Unser Männchen zoomt brav auf und ab, wenn er im Hintergrund des Bildes verschwindet, die Sprachausgabe ist sogar mit einer AdLib-Karte erstaunlich verständlich und den Grafiken sieht man die begrenzten 16 Farben nicht an. Keine Frage: Technisch ist *Dark Seed* eine runde Sache. In Sachen Rätsellogik sieht die Lage schon anders aus: Die etwas abgestandenen Geheimnisse sind vom Schlage: Suche Schlüssel in Raum A und benutze ihn in Raum B, — ein bisserl mehr Fantasie erwarten wir in Zukunft schon. Auch ein zugkräftigerer Handlungsfaden kann nicht schaden, so läuft man etwas ratlos durch die Gegend. Für Einsteiger und Giger-Freaks ist *Dark Seed* durchaus empfehlenswert, Adventure-Puristen und Profis sollten Abstand nehmen.

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Cyberdreams, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 66%	AMIGA
Grafik: 74% Sound: 68%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant



Jetzt bloß keine falsche Bewegung machen

POWER-TIP: Aspirin gibt's im Badezimmerschrank.



Keine Bange: Die Basis der Außerirdischen.

Schleimig: Die Ankunft in der neuen Welt. (MS-DOS/VGA)

Delphin — Drama



Dieses Mosaik *(Power-Tip)* löst einige Fragen

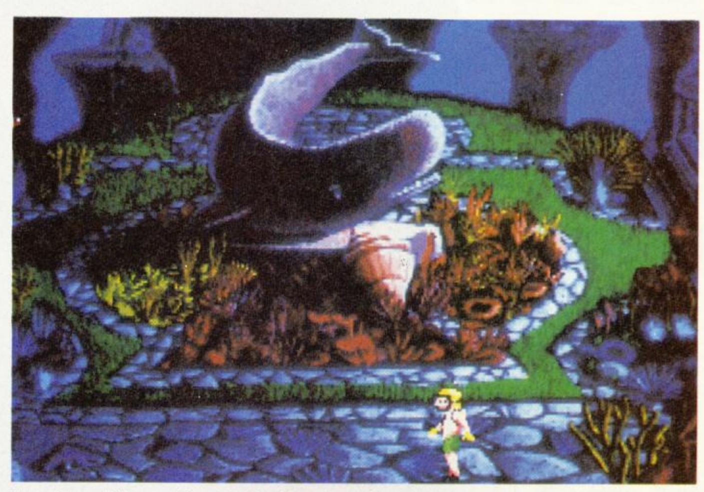
Eco Quest
The Search for Cetus

Auf Schritt und Tritt verfolgen uns heutzutage Umweltschutz, Sondermüll und Algenwucherungen. Da setzen sich doch tatsächlich die Jungs von Sierra zusammen und basteln ein auf Umweltschutz basierendes Adventure. *Eco Quest* nennt sich der Pionier, der Spielspaß mit einem moralischen Aspekt verbinden soll. Ihr versetzt Euch in die Rolle des kleinen Addam, seines Zeichens Sohn eines ausgewachsenen Meeresbiologen. Vor kurzem hatten beide einen verletzten Delphin aufgelesen, der sich in einem Thunfisch-Fangnetz verfing. Nun schwimmt der muntere Geselle wieder quicklebendig im hauseigenen Aquarium der beiden Umweltschützer. Bei seinen täglichen Übungen mit dem Delphin muß Addam feststellen, daß das Tier keine Probleme hat, mit ihm zu kommunizieren; sprich: zu reden. Die zwei werden dicke Freunde.

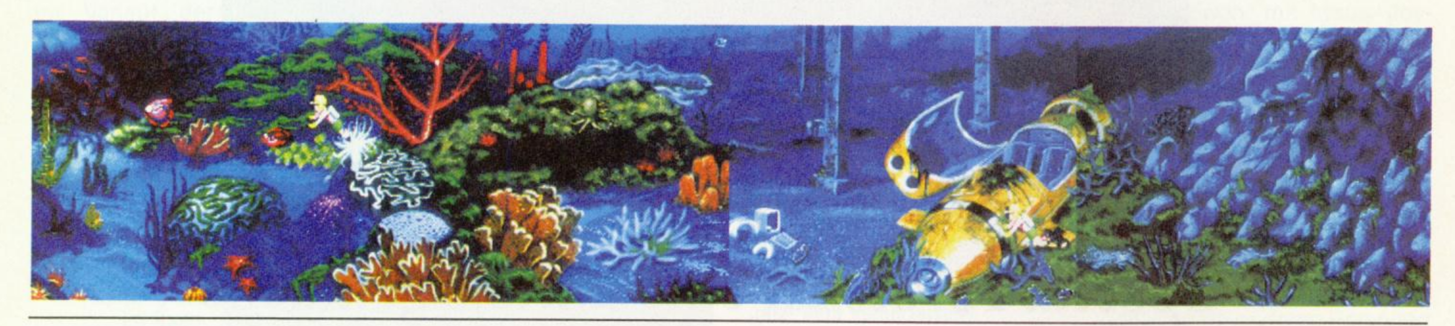
Schließlich läßt Addam den Meeressäuger wieder frei, damit er zurück in seine Heimatstadt unter dem Meer schwimmen kann.

Wochen vergehen, bis Delphineus (so sein Name) wieder bei Addam auftaucht und ihm panisch von den katastrophalen Verhältnissen unter Wasser berichtet. Die Stadt ertrinkt im Müll, viele Bewohner haben sich bereits durch Netze und scharfe Gegenstände verletzt. Zu guter Letzt ist noch Cetus, der Wal-König der Stadt verschwunden; er sorgte bislang immer für Schutz vor Freßfeinden sowie geordnete Verhältnisse in einer Stadt, die allen Gefahren strotzen konnte. Sofort läßt sich Addam dazu ermutigen, bei der Suche nach dem Wal zu helfen und taucht mit Delphineus in die Tiefe.

Hier beginnt das eigentliche Spiel. Ihr müßt kleine Aufgaben und Rätselchen lösen. Teilweise kommt man durch wildes Herumklicken auf neue Ideen, ein bißchen Grübeln ist allerdings nie falsch. Sierra-üblich steuert Ihr das Addam-Sprite durch die algenbewach-

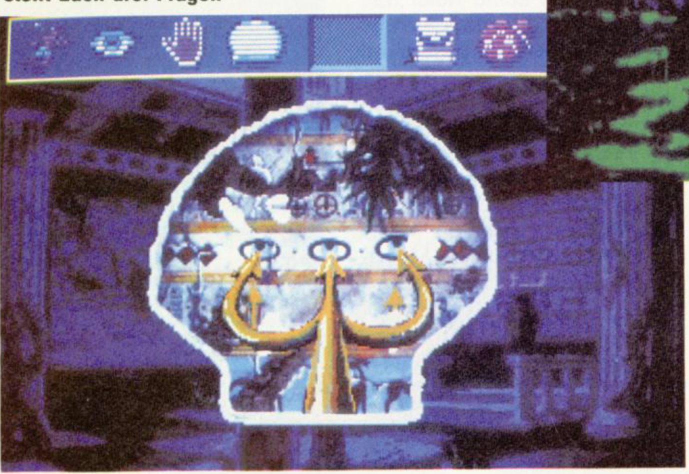


Wunderschöne, stilvolle Grafiken wohin das Auge reicht



Giftiger Abfall wunderschön verstaut in einer unterirdischen Höhle — was tun?

Das allwissende Orakel stellt Euch drei Fragen





POWER-TIP: Sammelt einzelne Müllstücke auf

Thunfisch-Tod

Mag sein, daß sich beim Anblick von *Eco-Quest* bei einigen von uns der Gedanke einschleicht, daß Sierra vielleicht mit der "Öko"-Welle ein paar Mark verdienen will. Selbst wenn man dies unterstellt (was ich nicht glaube), macht *Eco-Quest* mehr Sinn als halbherzige Umweltkampagnen, die einige Politiker (in Deutschland, aber auch international) verzapfen. Jeder von uns fühlt sich angesichts der täglich eintrudelnden Umweltkatastrophennachrichten zuerst einmal hilflos. Die erste Reaktion: "Was kann ich als einzelner schon dagegen tun?". Die Antwort ist simpel — eine sehr beliebte und vor allem sehr erfolgreiche Methode, sich als einzelner gegen Umweltschäden zu wehren, ist der Boykott. Dadurch trifft man die schlimmsten Ökoschlingel am Lebensnerv: dem Geld. Nur als Beispiel dient hier der "Thunfisch"-Boykott. Wie wir alle wissen (kommt auch in *Eco-Quest* vor), wurden und werden noch immer Thunfische in Schleppnetzen gefangen. Das Problem dabei ist, daß sich in diesen Netzen auch zahlreiche andere Meerestiere, und hier vor allem Delphine, verfangen und sterben. Wer beim Einkauf darauf achtet, nur Thunfisch zu kaufen (wenn überhaupt), der nicht durch Schleppnetzfischerei gefangen wurde (steht auf der Dose drauf), dreht jenen Firmen den Geldhahn zu, die partout von dieser Art der Raubfischerei nicht lassen wollen. Wenn Ihr auf den Kauf solcher Produkte verzichtet, macht dies vielleicht nicht viel aus. Aber bedenkt, daß Hunderte oder gar Tausende das gleiche tun. Einen solchen Einbruch kann sich keine Firma auf Dauer leisten und die Bösewichte besinnen sich eines Besseren und steigen auf eine andere Fangmethode um. *mh*

sene Unterwasserwelt, könnt Gegenstände aufnehmen und sie benutzen. Mit Hilfe eines neuen Icons in der Symbolleiste sammelt Ihr am Meeresboden herumliegenden Müll auf. Nach dem Motto "für jede gute Tat ein paar Punkte" spielt Ihr Euch von Etappe zu Etappe, bekommt ständig neue Grafiken zu Gesicht. Algenwucherungen und große von Menschenhand errichtete Meeresschrottplätze; traurig, was man so alles im Meer wiedererkennt. Während Euren Tauchaktionen erklingt atmosphärischer Sound, der stark an Hintergrundmusik themenähnlicher Dokumentarfilme erinnert. *ri*

Kontaktadressen

Wollt Ihr Euch im Bereich Umweltschutz noch etwas mehr engagieren, hier noch mal die wichtigsten Adressen und Telefonnummern:

GREENPEACE
Vorsätzen 53
2000 Hamburg 11
Tel.: 040/31186-0

ROBIN WOOD
Lahnstraße 65
2800 Bremen 1
Tel.: 0421/500405

DEUTSCHER TIERSCHUTZBUND
Baumschulallee 15
5300 Bonn 1
Tel.: 0228/631005

gut

Diesmal muß ich die Sierra-Jungs loben. Nach den etwas schnöderen *Larry-* und *Kings-Quest*-Folgen kommt mit *Eco Quest* endlich mal wieder eine neue Idee; zwar im alten Stil verpackt, aber wunderschön verwirklicht. Jetzt meinen sicher viele von Euch "Umweltschutz auch noch auf meinem Computer — nein danke!"; in *Eco Quest* wird das Thema aber sehr liebevoll behandelt. Super Grafiken, stimmungsvoller Sound, witzige Rätsel; was zum unendlichen Spieleglück fehlt, ist etwas Quantität. Der Durchschnittsspieler hat *Eco Quest* in wenigen Tagen durchgespielt. Die Handlung ist etwas mager, die Story zu kurz. Alles übrige stimmt.

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Sierra, Zirka-Preis: 130 Mark

MS-DOS 73 %
Grafik: 72 % Sound: 61 %
Schwierigkeit: mittel

AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Der Thronfolger



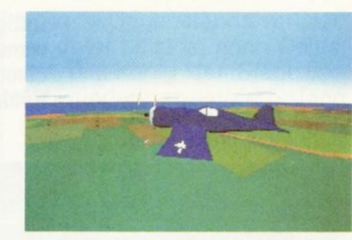
Wer will, kann eine historische Mission nachfliegen oder sich im Luftkampf einem Fliegeras stellen (MS-DOS/VGA)

Am 7. Dezember 1991 jährte sich ein Ereignis zum fünfzigsten Mal, an das viele amerikanische Staatsbürger mit Schrecken zurückdenken. An besagtem 7. Dezember 1941 bombardierten japanische Flugzeuge den Hafen Pearl Harbour und versenkten einen Großteil der amerikanischen Pazifikflotte — der zweite Weltkrieg wurde vor die Haustür der USA getragen. Schiffe und Flugzeuge waren im Pazifikkrieg von entscheidender Bedeutung, um die Entfernungen der teilweise weit auseinanderliegenden Kampfschauplätze zu überbrücken. Einige der berüchtigten See- und Luftschlachten des zweiten Weltkrieges wurden dort ausgefochten. Der Kampf um die Insel Midway (übrigens in *Battle of Midway* mit Starbesetzung verfilmt), bei der die japanische Flotte empfindlich getroffen wurde, soll hier als Beispiel dienen.

Die Pixelprofis der Firma Dynamix haben sich des martialischen Pazific-Szenarios angenommen und eine neue Flugsimulation daraus gemacht. *Aces of the Pacific* heißt das Programm und ist der offizielle Nachfolger der Edelsimulation *Red Baron*. Außer dem Schauplatz hat sich an den spielerischen Optionen von *Aces of the Pacifik* gegenüber dem Vorgänger nicht viel geändert. Wer schon mit *Red Baron* seine ersten Flugstunden hinter sich hat, fühlt sich in der Menüumgebung der Fortsetzung wie zu Hause.

Auf Wunsch steuert Ihr Eure bevorzugte Lieblingsmaschine wahlweise auf amerikanischer oder japanischer Seite. Unter dem Sternenbanner fliegt Ihr entweder für die US-Navy, die Marine oder die Air Force; unter japanischer Flagge für die Marine oder die Luftwaffe. Je nach ausgesuchter Truppenart startet Ihr die unterschiedlichen Missionen entweder von einem Flugzeugträger oder einer Inselstartbahn.

Neben zahlreichen Einzelmissionen bietet *Aces of the Pacific* einen "Campaign"-Modus, in dem Ihr einen bestimmten oder den kompletten Zeitraum des Pazifikkrieges durchfliegt. Die Missionen werden im "Campaign"-Modus zufällig verteilt, und Ihr habt keinerlei Einfluß auf Tageszeit oder Wetterlage. Um sich an die einzelnen Aufträge zu gewöhnen, können neue Piloten mit den Soloeinsätzen üben. Im obliga-



Auf Knopfdruck stehen verschiedene Blickwinkel (hier von außen) zur Verfügung (MS-DOS/VGA)



In diesem umfangreichen Menü wird der Schwierigkeitsgrad angepaßt (MS-DOS/VGA)

A★C★E★S OF THE PACIFIC

In der Nacht sind alle Flieger grau: Orientieren müßt Ihr Euch an den Originalsternbildern (MS-DOS/VGA)



Jedes Cockpit hat eine andere Grafik (MS-DOS/VGA)

Bauwerk

Wer zum Spiel das passende Flugzeugmodell besitzen möchte, kann auf verschiedene Bausätze der Firma Dickie-Tamiya zugreifen. Diese haben in ihrem weitgefächerten Sortiment vor allem verschiedene japanische Kampfflugzeuge, die im Pacifikkrieg Verwendung fanden. Schmuckstück einer jeden Modellsammlung ist das Jagdflugzeug "A6M2-21-Zero (Zeke)" oder "Hayate"-Jäger im Maßstab 1:48. Wasserfans finden im neusten Tamiya-Katalog auch einige der Schiffe, die in der Simulation auftauchen. Darunter das Schlachtschiff "Yamato" und deren Schwesterschiff, die "Musashi" im Maßstab 1:350, sowie diverse Flugzeugträger im kleineren Maßstab 1:700.

Modellbau in Vollendung: links die A6M2-21-Zero, oben der "Raiden"-Jäger

torischen "Trainings"-Modus ist Eure Kiste unzerstörbar, und Ihr dürft in Ruhe üben. Wer damit nicht mehr gefordert ist, kann auf vorgefertigte historische Einsätze zurückgreifen, sich im Luftkampf berühmten Fliegerassen stellen, in Einzeleinsätzen Bomber eskortieren (oder abfangen), Schiffe attackieren, Bodenziele angreifen oder einen Luftkampf gegen eine gegnerische Flugzeugstaffel absolvieren. Die meisten Einsätze fliegt Ihr nicht allein, sondern in Begleitung. Während des Fluges werden den computergesteuerten Piloten der Begleitmaschinen auf Tastendruck Befehle erteilt ("Fliege tiefer", "Greife an" usw.).

Habt Ihr Eure Wahl des Einsatzes, der Nation und des Flugzeuges getroffen, kann der Schwierigkeitsgrad Euren fliegerischen Fähigkeiten entsprechend angepaßt werden. Wie in *Red Baron* stehen knapp zwölf verschiedene Einstellungen zur Verfügung, die die Fliegerei schwerer oder leichter machen. Hier wird geregelt, ob das Flugzeug beschädigt werden kann, ob Ihr unbegrenzt Treibstoff und Munition an Bord habt, wie intelligent sich die Gegner verhalten und ob sich das Wetter auf das Flugverhalten auswirkt. Je schwieriger ein Auftrag, desto höher wird der sogenannte "Missionsmultiplikator", mit dem die erzielte Punktzahl errechnet wird. Je schwerer Ihr spielt, desto mehr Punkte, Orden und Beförderungen winken. Fliegt Ihr im "Superleichtmodus", gibt's halt weniger Punkte und somit weniger Auszeichnungen. Dies ist besonders im "Campaign"-Modus wichtig — hier kommt's auf Punkte an.

Endlich in der Luft, seht Ihr die Umgebung durch die Windschutzscheibe des Cockpits in 3-D-Grafik. Entgegen der ursprünglichen Aussage von Dynamix sind die Flugzeuggrafiken nicht im Bitmap-Stil gezeichnet, sondern wie gewohnt aus 3-D-Flächen zusammengesetzt; Nur besondere grafische Effekte wie Flammen und Rauch, die aus angeschossenen Maschinen oder Schiffen schlagen, sind pixelgetreu gezeichnet. Geblieben sind natürlich die beliebten Licht- und Schatteneffekte, sowie verschiedene Tageszeiten inklusive Dämmerung und finstere Nacht. Wollt Ihr das Geschehen aus einer anderen Perspektive betrachten, bietet *Aces of the Pacific* eine umfangreiche Auswahl an externen Blickwinkeln an.

Wer seine Lieblingsmissionen für die Nachwelt aufzeichnen möchte, bedient sich des eingebauten "Videorecorders", um am Ende eines Einsatzes die Mission als "Film" auf die Festplatte zu speichern. Für ganz Neugierige sind gleich ein paar vorgefertige "Filme" im Programm enthalten. Der Gag dabei: Ihr dürft in den "Film" einsteigen und die Mission selber weiterfliegen. So kann jeder Film nachträglich nochmals geändert werden.

Gesteuert wird *Aces of the Pacific* am besten mit einer Mischung aus Maus und Joystick. Findet die Maus bei den zahlreichen Menüs Verwendung, fliegen sich die einzelnen Flugzeuge am angenehmsten mit einem ordentlichen Joystick. Besitzer eines *Thrustmaster*-Joysticks (siehe Bericht in diesem Heft) werden besonders verwöhnt. So läßt sich mit Joystick eins die Flugbahn kontrollieren, während Joystick zwei für Geschwindigkeit und einige Zusatzfunktionen eingesetzt wird. Eine Extrasteuerungsoption für Ruderfußpedale ist ebenfalls implementiert. *mh*

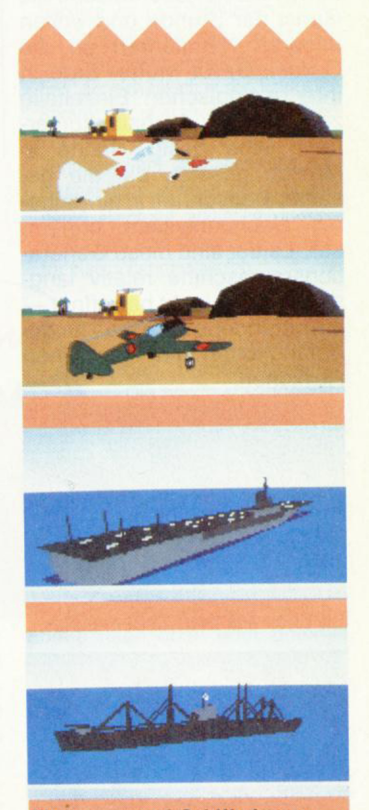


Mit *Aces of the Pacific* hat sich Dynamix endgültig einen Platz in der Simulationsoberliga erobert. Spötter könnten sagen, daß sich bei *Aces* gegenüber dem Vorgänger nicht allzuviel geändert habe — aber an den opulenten Spieloptionen, sowie den exquisiten Missionen, die sowohl für Einsteiger als auch ausgefuchste Pixelpiloten genügend Flugstoff bieten, gab's kaum etwas zu verbessern. Aber das Wichtigste: *Aces of the Pacific* macht, trotz des bedenklichen Hintergrundeszenarios, einen Riesenspaß. Erfreulich dabei: Das umfangreiche Handbuch entbehrt jeglicher patriotischer Lobhudelei und setzt sich mit dem historischen Zeitraum neutral und informativ auseinander. Realitätspuristen, denen es nicht genau genug sein kann, werden sicherlich bei dem beinharten *Falcon 3.0* besser aufgehoben sein. Wer aber, ohne unzählige Tasten und Instrumente auswendig zu lernen, sofort loslegen möchte, bekommt viel Flugzeug fürs Geld. Einziger Wermutstropfen: Die gesteigerte Grafikfülle fordert ihren Hardwarepreis. Ohne einen 386er mit mindestens 25 MHz wird aus dem rasanten Flugspaß, trotz variabel einstellbarer Grafikpracht, ein zuckeliges Vergnügen.

STECKBRIEF

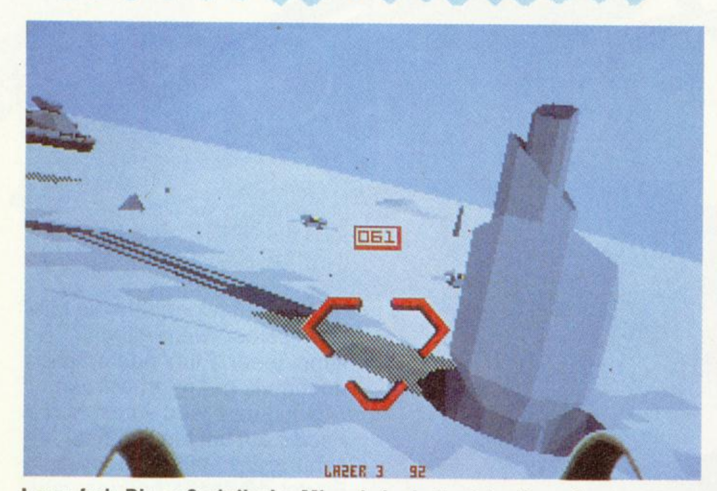
Genre: Simulation
Hersteller: Dynamix, Zirka-Preis: 130 Mark

MS-DOS 86%	AMIGA
Grafik: 82% Sound: 62%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: einstellbar	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant



Flugzeuge und Schiffe lassen sich einzeln betrachten: Eine "Zero", eine "Oscar", ein amerikanischer Flugzeugträger, ein amerikanischer Frachter (von oben nach unten)

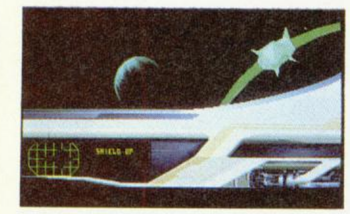
Die Rache der Rexxonen



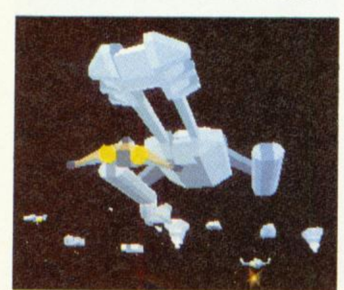
Laser frei: Die außerirdische Minenkolonie liegt im Dauerfeuer.

Epic

Im nächsten Jahrtausend ist Weltuntergang: Die gute alte Sonne entschließt sich entgegen allen astronomischen Voraussagen, zwei Milliarden Jahre zu früh zu explodieren. Als hätte die Menschheit an diesen unfreundlichen Aussichten nicht schon genug zu knabbern, nutzen Außerirdische die Gunst der Stunde und wollen unseren Nachfahren an die Gurgel. Bevor Mutter Erde in ihre geologischen Einzelteile zerfällt, wird deshalb kurzerhand eine riesige Flotte in Marsch gesetzt, die die gesamte Menschheit in ein sicheres Nachbarsystem bringen soll. Leider sind diese Generationsraumschiffe relativ langsam und schlecht bewaffnet — ein gefundenes Fressen für die Abfangflotten der feindlichen Rexxonen.



Ein Blick aus dem Seitenfenster

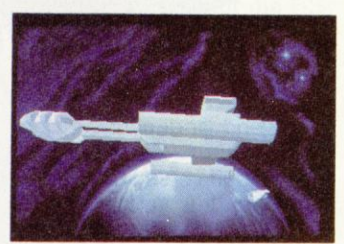


Perspektive nach Wahl

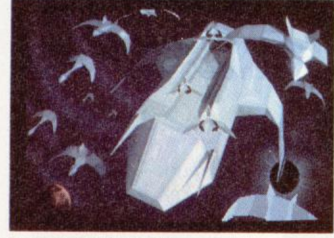
Die Zukunft der Menschheit wäre spätestens hier beendet, gäbe es nicht die Kampfstaffel der *"Epic*-Fighters", einer schnellen Einsatztruppe von Raumjägern. Diese kleinen Flitzer sind der einzige Schutz der interstellaren Karavane auf ihrem Weg durch das feindliche Territorium der Rexxonen. Am Steuerknüppel einer dieser Kampfmaschinen müßt Ihr neun haarsträubende Missionen überstehen, bevor Ihr Euch befriedigt zurücklehnen dürft.

Der Raumkampfsimulator *Epic* konfrontiert den Piloten mit prinzipiell zwei unterschiedlichen Auftragsarten. Da sind zum einen die reinen Kampfaufträge im Weltall: Ihr bahnt der eigenen Flotte z.B. einen sicheren Weg durch ein Minenfeld, wehrt Angriffe feindlicher Jäger ab oder fliegt Geleitschutz für das Mutterschiff. Ein anderer wesentlicher Bestandteil der Einsatzpläne sind Missionen auf Planeten.

Hier gilt es, geheime Kommandozentralen und Industriekomplexe der Rexxonen zu zerstören. Da alle Missionen aufeinander aufbauen, ändert sich automatisch der Handlungsablauf, wenn ein Auftrag nicht vollständig erledigt wurde. Gelingt es z.B. nicht, eine Radarstation zu zerstören, werden die Feinde gewarnt und der nächste Auftrag gestaltet sich entsprechend schwieriger. Damit das Pilotenhandwerk nicht zu einfach wird, sind alle feindlichen Installationen mit Energieschirmen und knackigen Abwehranlagen gesichert. Zusätzlich heften sich alsbald feindliche Jäger an Eure Fersen, die für weiteren Ärger sorgen.



Klar zum Landen: Planet voraus...

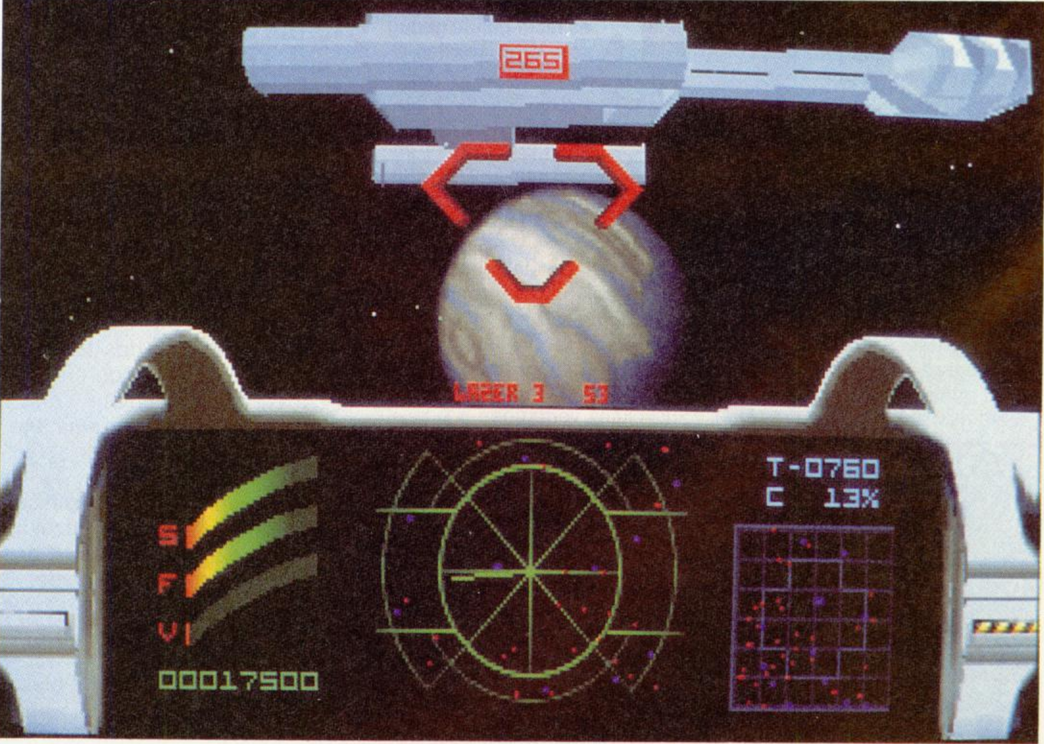


Feind-Flotte im Anmarsch

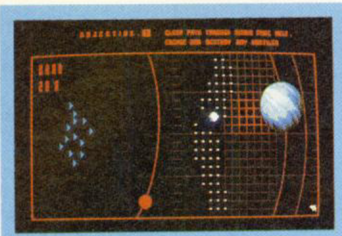
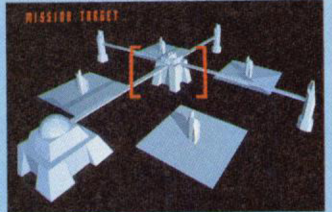


Die Programmierer von *Epic* dürften besonders Simulationsfliegern keine Unbekannten sein. Die im Frühjahr 1989 von Martin Kenwright und Phillip Allsopp gegründete Firma Digital Image Design zeichnet unter anderem verantwortlich für die Flugsimulation *F-29 Retaliator*, ein Musterbeispiel für schnelle Vektorgrafiken und Ocean's *Robocop 3*. Mit *Epic* hat man nun erneut die eigenen technischen Fähigkeiten unter Beweis gestellt. Die in der Nähe von Liverpool beheimatete Firma arbeitet schon mit Hochdruck an einem neuen, diesmal wieder klassischen Flugsimulator. Außerdem ist bereits *Epic 2* geplant. Diese Fortsetzung wird dann nur auf CD-ROM erscheinen.

Wie in "normalen" Flugsimulatoren, seht Ihr die Planeten- und Weltraum-Kampfgebiete durch die Frontscheibe Eures "Epic-Fighters". Mit den "F-Tasten" stehen weitere sechs Blickwinkel auf Abruf

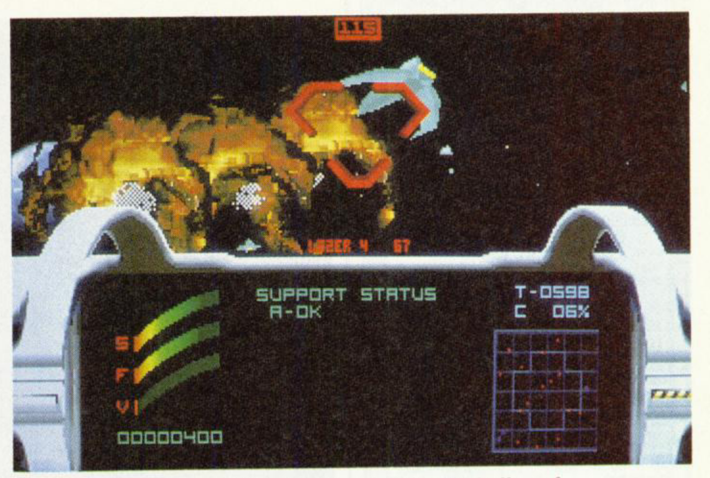


Das Mutterschiff im Fadenkreuz. Jetzt heißt es schnell sein.

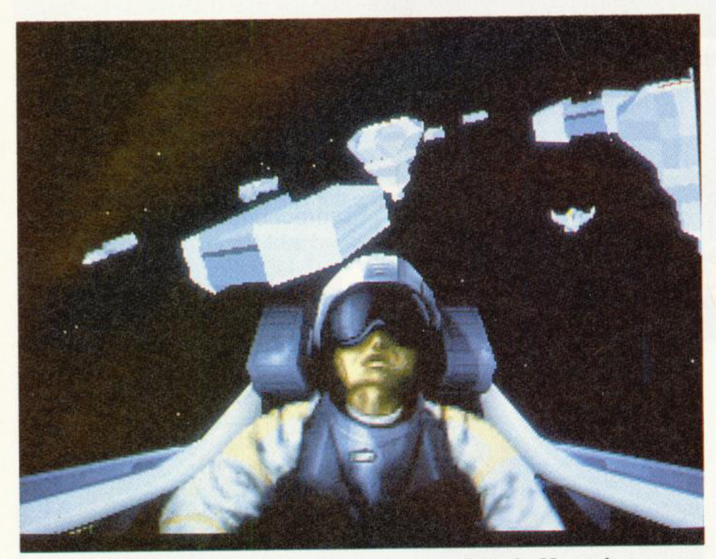






Vor jedem Einsatz gibt's ein Briefing durch den Kommandanten



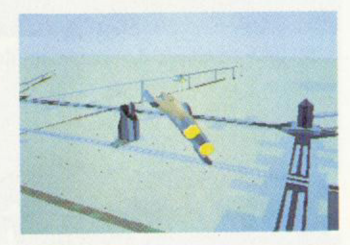
Ein feindlicher Kreuzer löst sich in seine Bestandteile auf



An unterschiedlichen Spielperspektiven herrscht kein Mangel

bereit — zur besseren Übersicht lassen sich alle Armaturen ausblenden. Gesteuert wird ausschließlich mit der Maus.

Das jeweilige Kampfgebiet erstreckt sich über viele Quadratmeilen. Zur besseren Orientierung können wir auf einem kleinen Radarschirm die aktuelle Position verfolgen, wobei Freund und Feind durch unterschiedliche farbige Punkte gekennzeichnet sind. Um für das harte Handwerk gerüstet zu sein, haben die Waffentechniker ganze Arbeit geleistet: Nicht weniger als acht verschiedene Laser- und Phaser-Arten laden zum Pulverisieren ein. Wer den Hochenergiestrahlern nicht vertraut, darf mit zielsuchenden Raketen auf Alien-Jagd gehen. Um die Lebensdauer des eigenen Schiffes etwas zu erhöhen, ist ein Hochenergie-Überladungsschirm eingebaut, der sich selbsttätig auflädt. Sollte der Gegner ein Feuergefecht doch zu seinen Gunsten beenden, stehen zwei Ersatzschiffe und zwei geklonte Ersatzpiloten bereit. Wer sein Personal allzu freigiebig in der Schlacht verheizt, scheitert und muß die entsprechende Mission von vorne beginnen — zum Glück gibt's nach jedem erfolgreichen Auftrag ein Paßwort. *vw*





Die Einsätze führen auch auf Eisplaneten

Power-Tips

Mission eins: Genau das Richtige, um sich mit der gewöhnungsbedürftigen Steuerung vertraut zu machen. Trotz Zeitnot dürfte es keine Schwierigkeiten bereiten, einen Korridor durch das Minenfeld freizuschießen. Vorsicht vor dem einsamen Feindgleiter: Wer sich in unnötige Luftkämpfe einläßt, läuft Gefahr, in die nächste Mine zu donnern.

Mission zwei: Bevor die Radaranlage das Zeitliche segnet, muß der Generator für den Sicherheitsschirm ausgeschaltet werden. Einfach einer der Straßen folgen. Hier gilt, wie bei allen Bodenmissionen: Vorsicht vor Laserstellungen.

Prinzipiell ist es besser, in brenzligen Situationen Fersengeld zu geben, als sich gleich in das heftigste Kampfgetümmel zu stürzen. Feindliche Jäger nehmen nur selten die Verfolgung auf. Abdrehen, und die Gegner überraschend aus einer anderen Richtung angreifen. Laserstellungen sind besonders anfällig für zielsuchende Raketen.

gut

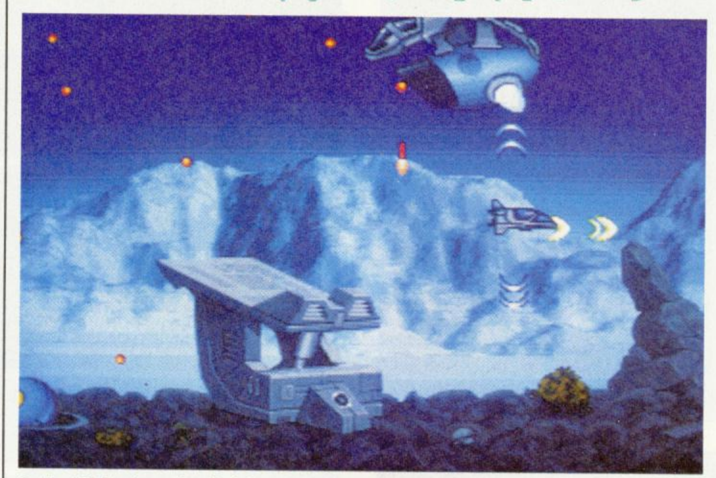
Mit *Epic* fühlt man sich unversehens in die actionreichsten Momente einer "Kampfstern Galactica"-Episode versetzt: Starbuck zieht die Gurte fest, Apollo haut den Nachbrenner rein und den Zylonen tränen die Augen. Die feindlichen Polygonschiffe fliegen dem Computerpiloten nur so um die Ohren. Die fixe Pracht wird durch reichlich Soundeffekte und klassische Musikstücke weiter aufgewertet. Leider ist die Schnelligkeit des Programms gleichzeitig auch der größte Nachteil. Die Maussteuerung ist derart sensibel, daß schon das kleinste Verreißen zur Katastrophe führen kann. Wer dann nicht in Sekundenbruchteilen reagiert, donnert mit Sicherheit in das nächste Hindernis oder touchiert den Planetenboden. Die zweite erwähnenswerte Schwachstelle: Piloten leiden schnell unter Orientierungsproblemen. Alle Raumkämpfe finden auf einer eng begrenzten Spielebene statt. Verläßt man mit dem eigenen Schiff diese Ebene nach oben oder unten, findet man nur mit Glück und Erfahrung zurück ins Kampfgetümmel — das eingebaute Radar hilft leider nicht weiter. Trotz dieser Mäkelpunkte ist *Epic* ein außergewöhnliches Actionspiel. Es macht jede Menge Spaß, im Sauseschritt durch das All zu düsen und dabei hemmungslos zu "lasern". Für den zweiten Teil wünsche ich mir etwas mehr Story.



Genre: Action
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 90 bis 100 Mark

MS-DOS 76%	AMIGA
Grafik: 78% Sound: 72%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: schwer	
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

Technik, die begeistert



Satte 32 Farben im Pal-Overscan-Modus — der zweite Level



Team 17, Englands neuester Stern am Softwarehimmel, leuchtet weiter. Dem bemerkenswerten Einstandsspiel *Alien Breed* folgt nun mit *Projekt X* eine reinrassige Horizontalballerei à la *Nemesis*.

Wieder kämpft sich der Spieler ins nächste Jahrtausend, plagt sich mit mutierten biomechanischen Insekten und muß deren Heimatplaneten Ryxx in die Luft jagen. Um ins Hauptlabor zu gelangen und dieses mit gezielten Bombenwürfen zu zerstören, müßt Ihr vorher fünf lange Levels überstehen. Vom Weltraum geht's an die Oberfläche des Planeten, von dort aus in einen Vulkan, einen unterirdischen See und in die Station der Mutanten. Am Ende jedes Abschnitts wartet ein Obermotz und eine Speed-Bonusrunde. Das letzte Level dient als Vorspann vom Abspann. Hier müssen die Entlüftungsschächte der Station mit Bomben getroffen werden.

Bevor es jedoch losgeht, wartet ein umfangreiches Menü auf den Actionfreund. Es darf eines von drei verschiedenen Raumschiffen gewählt, sowie zwischen "Rookie"- (leicht) und "Arcade"-Modus (schwer) hin- und hergeschaltet werden; Dauerfeuer läßt sich anwählen, High-Scores werden gespeichert.

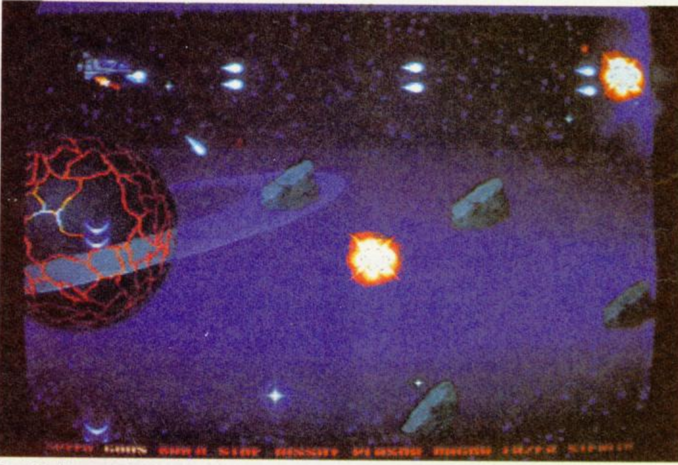
Während des Spiels flattert Ihr mit Eurem Joystick- oder



Der "Plasma"-Schuß in Aktion

Joypad-gesteuertem Raumschiff durch die von Feinden nur so wimmelnden Levels. Holt Ihr eine ganze Angriffsformation der Mutanten vom Himmel, gibt's ein *Nemesis*- oder *Apidya*-ähnliches Extrasymbol. Im unteren Bildschirmteil befindet sich eine Extrawaffenleiste, die anzeigt, welche Waffe zur Zeit verfügbar ist. Plasmakanonen, Laser, Raketen, Seitenschüsse und ein Schutzschild warten auf ihren Einsatz. Die meisten Waffen gibt's in mehreren Stärken. Ist Euer Schiff übermäßig stark bewaffnet, steuert es sich dementsprechend träger.

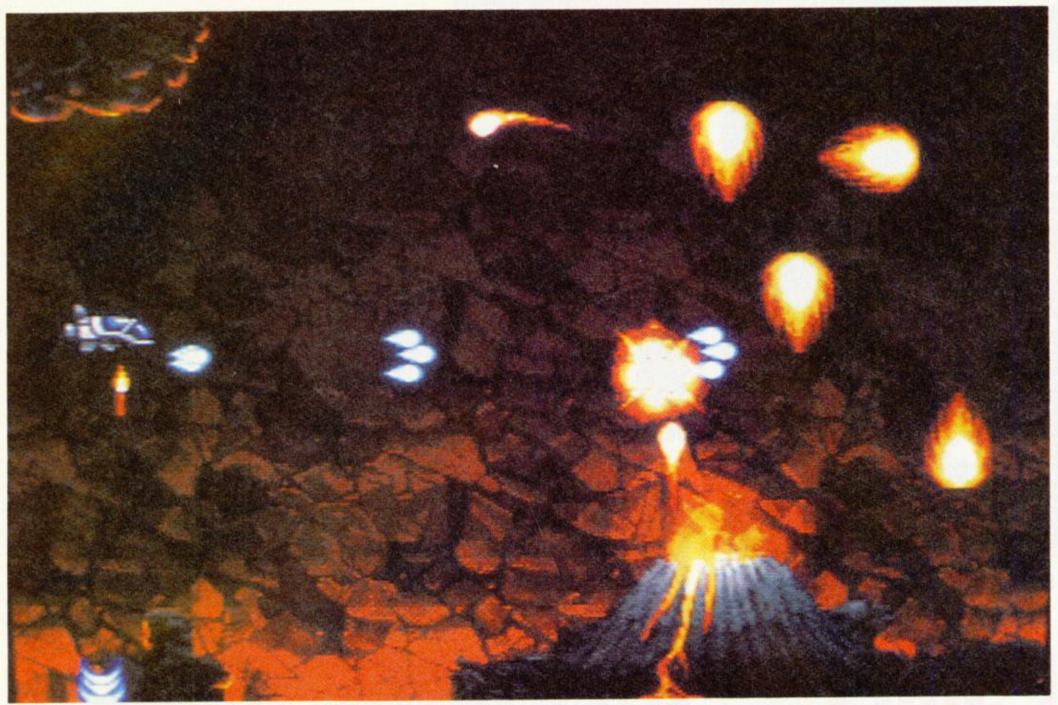
Habt Ihr ein Level im "Arcade"-Modus geschafft, dürft Ihr beliebig oft im nächsten anfangen. Übrigens: *Projekt X* läuft nur auf Amigas mit 1 MByte. *kn*



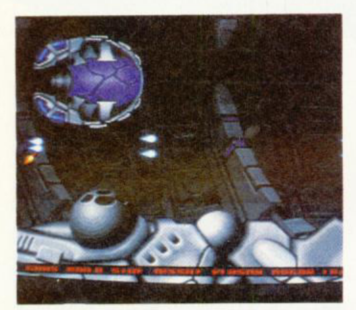
Im Weltraum geht's sachte los — die Schwierigkeiten kommen noch

Super

Da mögen meine Kollegen sagen, was sie wollen: *Projekt X* ist für mich die seit Jahren beste Amiga-Ballerei im "klassischen" Stil. Ich persönlich spiele es lieber als *Apidya*. Zwar mag das Extrawaffensystem geklaut, der Schwierigkeitsgrad sehr hoch, die feindliche Taktik zu "langweilig" (Zitat: Winnie) sein; die technische Brillanz, Sprachausgabe und unerhört hohe Motivation machen diese zweifelhaften Mankos aber wieder wett. Die Grafik trifft genau meinen Geschmack. Der Favorit: die göttliche Eislandschaft mit ihren "traumhaften" Feinden. Auf Begleitmusik während des Spiels wurde verzichtet, dafür gibt's tolle Effekte und Sprache. Dank weiteren ungewöhnlichen Grafik- und Soundspielereien besticht das Spiel mit einer famosen Atmosphäre, die das ein oder andere spielerische Monotoniemanko ausbügelt. *Project X* ist eine High-Tech-Ballerei mit knackigem Schwierigkeitsgrad. Unbeholfene Actioneinsteiger sollten beim Händler vorsichtshalber probespielen.



Feuer, Lava, Fels — wohin das Auge blickt, nur Feinde und heißes Gestein (Amiga)



Durch feindliche Fabrikhallen führt Euch das letzte Level (Amiga)



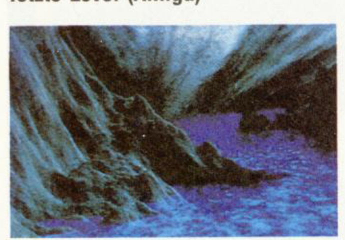
Auch getaucht wird im *Project X:* der vierte Level...



...führt Euch in eine feindliche Unterwasserwelt



Die Jungs von Team 17 mausern sich vom Insider-Liebling zum ausgewachsenen Chart-Killer: *Project X* schafft den Drahtseilakt zwischen Effekthascherei und durchdesigntem Ballervergnügen. Zwar wurde der Schwierigkeitsgrad extrem hoch angesetzt, dafür sorgt das gestylte Ambiente für Motivation und Schweißausbrüche. Immerhin waren die Programmierer so fair, nach einem Raumschiffverlust nicht das komlette Extraarsenal zu streichen. Ich persönlich tendiere zwar mehr zu gradlinigen Actiontiteln, konnte mich der Faszination von *Project X* dennoch nicht entziehen. Der Spaßfaktor wurde sogar soweit hochgeschraubt, daß ich der Steuerung den "Trägheitsaspekt" bei vernünftiger Bewaffnung verziehen habe. Die Idee orientiert sich zwar an der Realität, entpuppt sich aber als nervig. *Projekt X* sollte sich jeder ambitionierte Action-Freak zulegen — zumal der klassische Stil in letzter Zeit doch sehr vernachlässigt wurde.







Stimmungsvolle Zwischenbilder erheitern den geplagten Joystick-Akrobaten von Obermotz zu Obermotz



Genre: Action
Hersteller: Team 17, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS
nicht geplant

AMIGA 78%
Grafik: 78% Sound: 70%
Schwierigkeit: schwer

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant

Sternenhimmel



Wenn diese sieben Welten um Hilfe rufen, packen Bubby und Bobby ihren Regenschirm und ziehen los



Der Vorgänger *Rainbow Islands* erzielte satte 91 Prozent

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS	AMIGA 80%
nicht geplant	Grafik: 67% Sound: 51%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung

Parasol Stars

Nach drei Jahren macht sich Klein-Bubby mit seinem Kumpel Bobby mal wieder auf Abenteuerjagd. Dieses Mal begeben sich die beiden auf eine Rettungsaktion über sieben Planeten, die allesamt von unseriösen Monstern heimgesucht werden. Auf der Musikwelt haben sich Pianos und Akkordions selbständig gemacht, irgendwo anders laufen Löwen und "My-litte-Ponies" frei herum; Schmetterlinge terrorisieren das Land. Bewaffnet hat sich das halbwüchsige Duo mit je einem Regenschirm. Nun ist so ein Regenschirm im Notfall eine äußerst praktische Waffe: Zum einen kann man den Monstern damit ordentlich eins auf die Mütze geben, weiterhin lassen sich betäubte Gesellen aufspießen und durch die Gegend werfen. Steht Ihr unter einem tropfenden Wasserhahn (Wolke, was auch immer, Hauptsache, es kommt Wasser heraus), sammeln sich die Tropfen in der Regenschirmkrempe. Nach fünf Tropfen ergießt sich schließlich ein wahrer Wasserfall aus dem Schirm und bahnt sich seinen Weg durch alle Etagen des aktuellen Levels nach unten. Logisch, daß die Flut gleich alle Bösen mitreißt. Statt Wassertropfen könnt Ihr auch Elektrizität sammeln. Allerdings schießt der erzeugte Blitz nur gerade in die Horizontale — mit etwas Übung macht man sich das aber auch zunutze.

Die zahlreichen Levels erinnern in Grafik und Aufmachung weniger an den Vorgänger *Rainbow Islands*, sondern mehr an den Erstling *Bubble Bobble*. Größtenteils sind die Spielflächen bildschirmgroß, einige scrollen jedoch ein klein wenig in die Horizontale. Jeder Level besteht aus mehreren Plattformen, allesamt im Querschnitt von der Seite gezeigt. Ihr steuert Bubby oder Bobby laufenderweise über diese Flächen und könnt durch Druck nach oben eine Etage höher hüpfen. Der Feuerknopf aktiviert einen schwungvollen Regenschirmschlag — en garde. Ab und zu gibt's auch einige Extras, die den beiden Helden die Monsterhatz vereinfachen: Geschwindigkeits- und Energieblitzsymbole sollte man tunlichst aufsammeln. *ri*

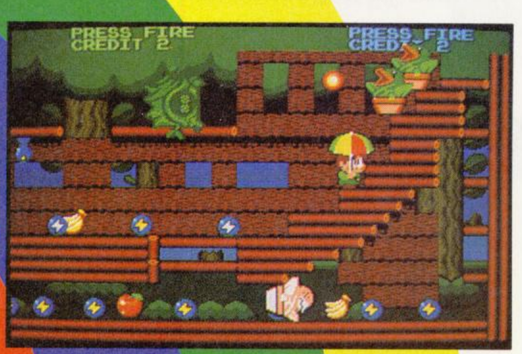




Wer die Kraft des Wassers nutzt, ist schneller mit den Levels fertig.







Eine kleine Level-Auswahl: Bubby in Hochform. Ab dem zweiten Planeten wird bereits der gesamte Bildschirm gescrollt.

gut

Parasol Stars knüpft, obwohl es die Genialität von Rainbow Islands nicht erreicht, gelungen an den Spielspaß der Vorgänger an. Jeder Level beherbergt eine neue Herausforderung, ob es nun trickreiche Monster sind oder eine besonders witzige Lage der Plattformen. Einzig schade finde ich, daß das Spiel keine neuen großartigen Elemente enthält. Anfangs macht sich eine recht hohe Motivation breit (zu zweit potenziert sich der Fun-Factor nochmals, da Ihr Euch gegenseitig verdreschen könnt). Sie flaut allerdings trotz der Level-Vielfalt mit der Zeit ab. *Parasol Stars* ist ein lustiges Hüpf-und-Monster-verhau-Spiel der alten Sorte und bietet jedem geschicklichkeitsbegeisterten Jump'n'Run-Fan eine Menge Spaß.

Super



Wenn Richie behauptet, daß *Parasol Stars* nicht die überragende Qualität von *Rainbow Islands* erreicht, dann muß ich ihm recht geben. Allerdings hält mein Motivationsvorrat weitaus länger. Als Jump'n'Run-Fan habe ich mich tierisch über die perfekte und professionelle Umsetzung von Ocean gefreut. Nicht nur technisch haben die Engländer das Beste draus gemacht, all die kleinen spielerischen Finessen wurden vom PC-Engine-Vorbild übernommen. *Parasol Stars* ist für mich der Prototyp eines modernen, liebevollen Geschicklichkeitsspiels, das seine klassischen Wurzeln nicht verbergen will. Die Mischung aus klarer, schnörkelloser spielerischer Linie sowie ausreichend Abwechslung und solide getimten Motivationsschüben kommt an — Nicht zuletzt dank dem vorzüglichen Zwei-Spieler-Modus. Jeder Amiga-Besitzer mit Hang zu Jump'n'Runs oder superputzigen Sprites muß sich *Parasol Stars* kaufen. Ich freue mich jetzt schon auf die Fortsetzung *Liquid Kid*, an der Ocean bereits arbeitet — hoffentlich sitzt dasselbe Team dran.





Die Obermotze sind fair und leicht zu besiegen



Das eiskalte Händchen



Oben wartet der erste Obermotz, unten gibt's eine Abkürzung

Addams Family

Onkel Fester hat so einen auf die weiche Birne bekommen, daß er sein Gedächtnis verloren hat und mit wehenden Fahnen zu Abigail Craven übergelaufen ist. Zusammen mit ihren schlimmen Gehilfen "The Judge" und "Tully" hält sie den Rest des Gruselclans sicher hinter den unzähligen Türen des Addams-Bungalows in Verwahrung. Nur der wackere Gomez kann dem sinistren Treiben ein Ende setzen und Töchterchen Wednesday, Sohnemann Pugsley, Granny und Morticia aus den Klauen der Hexe befreien. Um diese Aufgabe zu bewältigen, steuert Ihr den öligen Gomez samt öligem Bart durch unzählige Plattform-Level. In jedem Hauptabschnitt des Anwesens wartet ein besonders schlimmer Gegner, dem wir einfach mit Gomez auf die deformierte Rübe springen. Jeder erledigte Hauptmotz läßt ein Herzchen zurück, mit dem wir Gomez Lebensbatterie ausbauen. Sammelt Gomez ein Extra ein, kann er zeitweilig fliegen und sich besser verteidigen. Dank unendlichen Continues steht der Befreiung der *Addams Family* nichts im Weg. *vw*

gut

Cartoonist Chas Addams hätte seine Freude an der *Addams Family:* Die schräg-abgedrehte Atmosphäre seiner Gruft-Comics taucht erstaunlich unverfälscht in der Computerversion auf. Freund und Feind gehen den erstaunlichsten Tätigkeiten nach — düsen z.B. mit Propellerhüten durch die Gegend oder nehmen ein Bad in der Kaffetasse. Damit nicht genug, sind überall im Haus Falltüren, Bonusräume, Schalter und Geheim-Level versteckt. Auch nach häufigem Gebrauch nutzt sich das Spiel deshalb nicht ab. Trotz allem Comicspaß — *The Addams Family* ist ein anspruchsvolles Plattformspiel. Nicht umsonst sind überall Lebens- und Energiepillen versteckt.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 60 bis 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 69 %
nicht geplant	Grafik: 68 % Sound: 54 %
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung

The Killing Beast Show



Ork-Murks: Gute Grafik, aber kaum Spielwitz dahinter (Amiga)

Ork

Normalerweise sind Orks haargenau die Typen, die jedem ballerfreudigen Computerspieler im Dutzend vor die Knarre laufen — Kanonenfutter, Fließbandfeinde. Psygnosis, seit jeher um die Rehabilitation zu Unrecht ins Abseits gerückter Spielkreaturen (z.B. diverse Beaster und Lemminge) bemüht, nahm sich nun auch dieser Fantasy-Geschöpfe an und bastelte ein Spiel um einen Ork als einsamen Helden. Ihr steuert das Monster (von Psygnosis als Mischung aus wanderndem Raketenwerfer und zweibeinigem Säbelzahntiger recht frei interpretiert) und versucht, einen fallengespickten Planeten heil zu verlassen. Diese Welt ist in verschiedene Ebenen unterteilt, die alle nur einen Ausgang besitzen — und den erreicht Ihr nur, wenn Ihr davor Schlüssel, Bargeld oder gar ein Jetpack gefunden und eingesackt habt. Des weiteren dürft Ihr hüpfen, ballern oder die gesammelten Gegenstände anwenden. Drei Continues steigern Eure Überlebenschancen, an denen die Monster und eine schnell aufkommende Munitionsknappheit beharrlich knabbern. *wi*

geht so

Man kennt's: Psygnosis neuestes Action/Geschicklichkeitspiel besitzt gute Grafik und ansprechende Soundeffekte, aber nur wenig neue Ideen. Ork ähnelt dem ältlichen "Killing Game Show", ist jedoch weder ähnlich gut durchdacht, noch annähernd so interessant aufgebaut. Die Orkspielfigur kann sich so zwar umdrehen, aber nicht ducken, was in einem Spiel dieser Machart sehr gewöhnungsbedürftig ist und zu ständigen Zusammenstößen mit den hüpfenden und fliegenden Gegnern führt. Auch ein paar zusätzliche Gags können das Spiel nicht aufwerten. Der Spielspaß bleibt gebremst — eisenharte Fans habens's zudem in drei Stunden durchgezockt.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Psygnosis, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS	AMIGA 57 %
nicht geplant	Grafik: 68 % Sound: 44 %
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

Es gibt auch Alternativen. Aber die raucht fast jeder.



Lucky Strike. Sonst nichts.

Bronze für Microids



Buckelskifahren ist noch eine der lustigsten Sportarten

Super Ski 2

Mit *Super Ski 2* möchte Microids an die Erfolge klassischer Gruppensportspiele anknüpfen. Alle denkbaren Wintersportarten (einige olympische Disziplinen) sind mit von der Partie: u.a. Riesenslalom, Slalom, Bobfahren, Hot Dog, Skispringen und Abfahrt. Bis zu vier menschliche Athleten und vier computergesteuerte Gegner können an der winterlichen Herausforderung teilnehmen. Bei allen Sportarten müßt Ihr versuchen, in kürzester Zeit Bestleistungen zu erzielen. Während beim Slalom Geschicklichkeit und Reaktion gefragt ist (Ihr müßt 75 Tore ohne Fehler passieren), gilt es beim Abfahrtslauf, eine gute Kombination zwischen mutiger Schußfahrtstellung und sicherem Ausweichen zu finden.

Beim Bobfahren sollt Ihr mit dem Joystick gegen Zentrifugalkräfte kämpfen, damit Ihr nicht einfach aus der Bahn hinausfliegt. Erstmalig auf Heimcomputern zu sehen gibt es die neue Disziplin Buckelskilauf ("Hot Dog"). Zum Ende jeder Disziplin werden dann vom Computer die Medaillen verliehen. *ri*

na ja



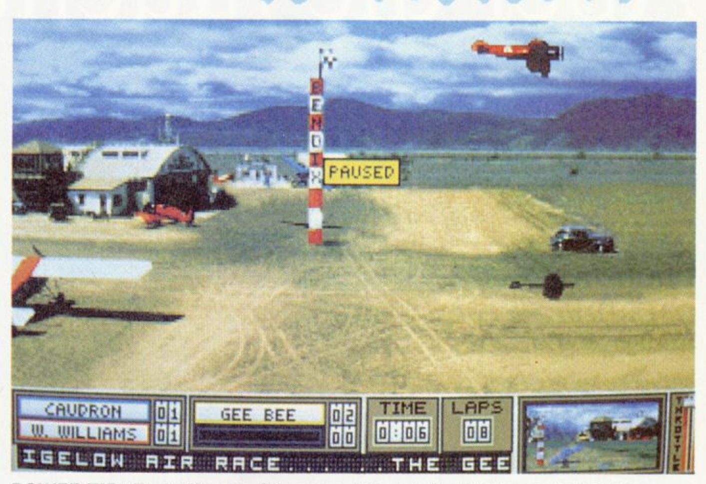
Sind die lustigen Zeiten von Summer-und-Winter-Games-Sessions vorbei? Super Ski 2 tritt auf keinen Fall in die Fußstapfen seiner berühmten Vorfahren. Sieht man davon ab, daß die Steuerung manchmal etwas unpräzise ist, geben sich die Disziplinen allesamt zu langweilig. An 75 Toren vorbeizurauschen und dabei darauf zu achten, nicht aus der Bahn zu kommen, bringt nicht die ultimative Abwechslung. Gleich schlecht sieht's bei anderen Disziplinen aus: Beim Bob fahren mal links und mal rechts zu steuern kann den Sportfan nicht entzücken. Lediglich das Skispringen bringt etwas Spaß. Weniger Ladezeiten und mehr Abwechslung hätten *Super Ski 2* ganz gut getan.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Loriciels, Zirka-Preis: 80 Mark

System	Wertung
MS-DOS	in Vorbereitung
AMIGA 33%	Grafik: 32% Sound: 39% Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	in Vorbereitung
C 64	nicht geplant

Raketenracker



POWER-TIP: Enge Kurven fliegen, ohne an die Stäbe anzustoßen.

Rocketeer

Im Herbst in den Kinos, jetzt auf dem PC: "Rocketeer" ging in den Lichtspielhäusern zwar nicht ab wie eine Rakete, aber dafür setzten sich die Programmierer von Disney persönlich ans Spiel.

Das Spiel, das bis auf die Figuren nur wenig mit dem Film zu tun hat, ist in fünf einzelne Minispiele aufgeteilt. Zu Beginn fliegt man drei Rennen gegen andere Flugzeuge. Runde zwei: Im Operation-Sowieso-Stil muß Cliff (der Held) sich und seine Freunde im Hangar gegen die gegnerischen Soldaten verteidigen. Runde drei und vier sind Schießspiele, bei denen von rechts nach links gescrollt wird. Zu guter Letzt kommt Runde fünf, ein Boxkampf auf der Tragfläche eines Zeppelins. Erst wenn hier alle Gegner besiegt wurden, bevor der Zeppelin in einer Feuerwolke explodiert, kann der Rocketeer seine Freundin wieder in die Arme schließen. Die einzelnen Minispiele werden durch Comicbildchen verbunden, die von den Originalzeichnern des *Rocketeer*-Comics stammen. Mit Paßwörtern kann man in alle fünf Runden direkt einspringen. *bs*

geht so



Mal ganz abgesehen davon, daß hier zahlreiche Menschen abgeschossen werden müssen, was unserer BPS (und nicht nur der) gar nicht gefallen dürfte: Auch spielerisch ist Rocketeer unterdurchschnittlich. Der Schwierigkeitsgrad ist hoch, die fünf einzelnen Sequenzen für sich ziemlich langwierig und -weilig. Anfänger und auch so mancher Fortgeschrittener wird gar nicht erst über das Rennen hinauskommen und bald was anderes spielen. Technisch hat man sich, gerade für die ersten Stufen, viel Mühe gegeben. Die in 256 Farben digitalisierte Grafik wirkt prima und scrollt flüssig. Aber ab Stufe drei geht es mit der Qualität ziemlich bergab. Mehr Abwechslung hätte gut getan.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Disney/Infogrames, Zirka-Preis: 100 Mark

System	Wertung
MS-DOS 53%	Grafik: 70% Sound: 72% Schwierigkeit: schwer
AMIGA	in Vorbereitung
ATARI ST	nicht geplant
C 64	nicht geplant

Neueröffnung!
Georgswall 3
3000 Hannover
Tel.: 0511 / 32 17 96

FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99,7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #

Entertainment-Center:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

Konsolen zu teuflischen Preisen (siehe Konsolenteil)

Bestellservice:

Saarland: Homburg	Hessen: Frankfurt	Bayern: München	NRW: Kamen	Württemberg: Aalen	Baden: Freiburg
14-18 Uhr	12-18 Uhr	12-18 Uhr	12-18 Uhr	10-18 Uhr	10-18 Uhr
06841/64587	069/613282	089/761908	02307/72181	07361/680663	0761/382590

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 8,- – Eilzuschlag 7,- – Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

SUPERAUSWAHL - TEUFLISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Und wie immer: Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
3D Konstruktions Kit	119,95	119,95	119,95
A.T.P. Airline	-	-	87,95
Abondoned Places	78,95	-	-
Advantage Tennis Tour	59,95	-	69,95
Air Combat Aces	74,95	74,95	86,95
Air Sea Supremacy	74,95	74,95	89,95
Air, Land & Sea	84,95	-	89,95
Airbus 320	94,95	94,95	-
Airline	-	-	72,95
Amberstar	81,95	81,95	-
Another World	64,95	64,95	-
Apydia	72,95	-	-
B.A.T 2	-	-	a.A.
Baby Jo go home	69,95	69,95	74,95
Bane of the Cosmic F. dt.	-	-84,95	
Bandit Kings	82,95	-	82,95
Barbarien 2	64,95	64,95	-
Battle Isle	74,95	74,95	79,95
Big Business	58,95	58,95	62,95
Birds of Prey	74,95	-	-
Black Crypt	64,95	-	-
Black Gold	69,95	69,95	74,95
Blues Brothers	62,95	62,95	68,95
Buck Rogers 2	-	-	72,95
Bundesliga Man. Prof.	69,95	-	69,95
Castles	72,95	-	79,95
Castles Data Disk	-	-	44,95
Castles of Dr. Brain	88,95	-	88,95
Celtic Legends	74,95	-	-
Chessmaster 3000	-	-	82,95
Chuck Yeager 2.0	69,95	69,95	74,95
Chuck Yeager Air Combat	-	-	79,95
Civilization	-	-	89,95
Civilization deutsch	-	-	104,95
Conquestator	78,95	-	-
Covert Action	87,95	-	94,95
Darkmann	72,95	72,95	-
Das Boot	74,95	-	86,95
Death or Glory	-	-	86,95
Demonsgate		-	-
Deuteros	74,95	74,95	-
Devious Desings	64,95	64,95	-
Die Kathedrale	83,95	83,95	83,95
EccoQuest	-	-	89,95
Elvira Mistress 2	78,95	-	89,95
ESS Mega	-	-	86,95
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95
Eye of Beholder 2	-	-	78,95
F 117 A Nighthawk	-	-	88,95
F-15 Operation Disk	-	-	49,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95
F-16 Falcon 3.0 dt.	-	-	104,95
F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95	89,95
Fascination	74,95	74,95	89,95
Fate Gates of Dawn	76,95	76,95	-
Fireteam	64,95	-	-
Flight o.t. Intruder	77,95	77,95	-
Flight Planner	-	-	72,95
Formula O. Grand Prix	79,95	79,95	-
Free D.C.	-	-	94,95
Genghis Khan	83,95	-	83,95
Gobliiins	72,95	-	72,95
Gods	62,95	62,95	78,95
Golden Eagle	-	64,95	72,95
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	74,95
Gunship 2000	-	-	87,95
Harlequin	64,95	-	-
Harpoon 2	78,95	-	89,95
Heart of China dt.	84,95	-	94,95
Heimdall	74,95	84,95	-

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Home Alone	64,95	-	74,95
Hudson Hawk	64,95	64,95	
Hyperspeed	-	-	99,95
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95
Indiana Jones 4	a.A.	a.A.	a.A.
James Pond II	64,95	64,95	
Jimmy White Snooker	69,95	-	-
Kid Gloves II	64,95	64,95	-
Kings Quest 5 dt.	86,95	-	99,95
Knightmare	74,95	74,95	-
Knights o.t. Sky	77,95	77,95	94,95
Leander	74,95	-	-
Legend	72,95	72,95	-
Legend of Fearghail	69,95	69,95	74,95
Leisure Suit Larry 3 dt.	96,95	-	96,95
Leisure Suit Larry 5 dt.	96,95	-	96,95
Lemmings	62,95	62,95	-
Lemmings Data Disk	54,95	54,95	54,95
Lemmings Standal. Vers.	62,95	62,95	74,95
Lethal Xcess	67,95	-	-
Life & Death	69,95	69,95	-
Life & Death 2	-	-	74,95
Links	-	-	86,95
Links II (Pro)	-	-	86,95
Links Bartan Creek	-	-	44,95
Links Bayhill Course	-	-	44,95
Logical	59,95	54,95	59,95
Lotus Espr.Tur. Chal.2	69,95	69,95	-
Lèmpereur	-	-	99,95
M-I Tank Platoon	74,95	74,95	87,95
Mad TV		-	86,95
Magic Candle II	-	-	78,95
Magic Pockets	64,95	62,95	-
Manchester Un. Eur.	59,95	59,95	78,95
Martian Memorandum		-	86,95
Master Golf	79,95	79,95	-
Maupiti Island	64,95	64,95	74,95
Mega Lo Mania	72,95	72,95	-
Mega Twins	64,95	64,95	-
Megatraveller 2	-	-	79,95
Mercs	64,95	-	-
Micropose Soccer	64,95	64,95	64,95
Midwinter 2	78,95	78,95	-
MIG 29 Super Fulcrum	86,95	86,95	99,95
Might & Magic 3 dt.	89,95	-	89,95
Monkey Island	89,95	89,95	94,95
Monkey Island II dt.	89,95	-	89,95
Monkey Island e.	-	-	74,95
Monster Pack II	64,95	-	-
No. 1 Collection	69,95	69,95	79,95
On the Road	69,95	69,95	-
Panzer Battles	64,95	-	-
Paperboy II	-	-	64,95
PGA Cours Disk	42,95	-	42,95
PGA Tour Golf Plus	78,95	-	82,95
Pirates	63,95	68,95	64,95
Pit Fighter	69,95	69,95	69,95
Police Quest 2	86,95	96,95	86,95
Police Quest 3	86,95	-	86,95
Pools of Darkness	72,95	-	74,95
Populous II	67,95	67,95	-
Populous Editor	44,95	-	-
Power Monger	74,95	74,95	-
Power Mo. Data Disk	42,95	42,95	-
Projekt-X	64,95	-	-
Race Drivin	72,95	-	-
Railroad Tycon	78,95	74,95	84,95
Realms	74,95	74,95	-
Red Baron dt.	96,95	-	96,95
Return of Medusa 2	66,95	66,95	74,95

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Riders of Rohan	62,95	-	79,95
Rise o.t. Dragon dt.	82,95	-	86,95
Robin Hood (Sierra) dt.	-	-	86,95
Robocop 3	64,95	-	-
Rocketeer		-	78,95
Roger Rabbit	a.A.	-	78,95
Romance o.t.Kingd. 2	104,95	-	104,95
Sanctuary	79,95	-	79,95
Search for the Titanic	-	-	74,95
Secret Weap. o. Luftw.	-	-	94,95
Secret Weapon HE 162	-	-	44,95
Secret Weapeons P80	-	-	49,95
Shadow Lands	72,95	72,95	-
Shanghai 2	-	-	87,95
Shuttle deutsch	-	-	114,95
Silent Service 2	78,95	78,95	82,95
Sim Ant	-	-	89,95
Sim City & Populous	79,95	79,95	79,95
Sim Earth		-	96,95
Sorcerer´s Appliance	-	-	86,95
Soul Chrystal	72,95	-	78,95
Space Ace II	79,95	79,95	89,95
Space Quest 4 dt.	89,95	-	86,95
Special Forces	87,95	87,95	-
Speedball II	64,95	64,95	79,95
Star Control	72,95	-	72,95
Star Treck		-	78,95
Starbyte Super Soccer	69,95	72,95	74,95
Starflight II	66,95	-	66,95
Steigenberger Hotelm.	59,95	-	-
Stellar 7	62,95	-	62,95
Strike II	-	-	74,95
Srike Commander	-	-	
Strike Fleet	64,95	64,95	-
Suspiciuos Carco	64,95	-	-
T.N.T. II	78,95	-	-
Taking of Beverly Hills	-	-	72,95
Terminator 2	62,95	62,95	74,95
The Games Winter Chal.		-	82,95
The Godfather	74,95	-	79,95
The Oath	64,95	-	-
The Simpsons	72,95	72,95	76,95
Their finest Hour	74,95	74,95	74,95
Their finest Hour Miss.	39,95	39,95	39,95
Time Quest	-	-	79,95
Titus the Fox	64,95	-	-
Top League	74,95	74,95	88,95
Train it	78,95	-	78,95
Transworld	62,95	62,95	68,95
Ultima 4-6	-	-	84,95
Ultima 6	72,95	-	89,95
Ultima 7	-	-	89,95
Ultima Martian Dreams	-	-	79,95
Ultima Under World	-	-	89,95
Uncharted Water		-	114,95
USS John Young 2	64,95	-	-
Utopia	74,95	74,95	-
Vengeanie of Excalibur	78,95	-	-
Vroom	64,95	64,95	-
Wayne Gretzky 2 K.C.	69,95	69,95	79,95
Wild West World	84,95	-	84,95
Willy Beamish	78,95	-	86,45
Wing Col + Miss I+II	-	-	104,94
Wing Commander II	-	-	78,95
Wing Com. II Miss D.1	-	-	49,95
Winzer	68,95	68,95	72,95
Wolfchild	64,95	64,95	-
WWF Wrestlemania	74,95	74,95	82,95

HARDWARE + ZUBEHÖR

JOYSTICKS:

Competition Pro, Standard schwarz	DM	27,95
Competition Pro, Standard transparent	DM	29,95
Competition Pro, Standard transparent-blau	DM	39,95

JOYSTICKS PC:

Competition Pro, transparent-blau	DM	89,95
Gravis schwarz	DM	92,95
Gravis transparent	DM	96,95

ZUBEHÖR:

elektr. Bootselektor	DM	44,95
Maus-Joystick Umschalter	DM	39,95
Reis-Ware Maus	DM	79,95
Color-Maus-Graffiti m. Pad	DM	99,95
Syncro Express 3	DM	99,00
Amiga Action Replay 3f. A500	DM	199,00
Amiga Action Replay 3f. A2000	DM	219,00
Mega Maus (280 Dpi)	DM	59,00
Volloptische Maus	DM	119,00
Crystall Trackball	DM	114,00
Nullmodem-Kabel	DM	29,95
Sunnyline Mouse	DM	79,95
Druckerständer	DM	34,95
X-Copy Prof. 5.0	DM	79,95
Kickstart-Umschaltplatine	DM	89,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 1.3	DM	119,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 2.0	DM	249,00
Amiga 500 kompl m.Maus	DM	799,00
Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1MB	DM	829,00
AMIGA 500 plus	DM	849,00
AMIGA Farbmonitor 1084 S	DM	579,00
TV-Modulator	DM	79,95

SPEICHERERWEITERUNG für A 500 auf 1 MB:

mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate	DM	74,00
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garnatie 12 Monate	DM	79,00
mit Uhr + Accu abschaltbar + Railroad Tycoon	DM	144,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Monkey Island	DM	153,95
mit Uhr + Accu abschaltb. + Bundel. Man. prof.	DM	134,95

SPEICHERERWEITERUNG

für A 500 Grundversion erweiterbar auf:

512 KB Preis: DM 99,00 1.8 MB Preis: DM 249,00

für A 500 1 MB Chip Ram, wenn Big Agnus vorhanden:

512 KB Preis: DM 129,00 2.3 MB Preis: DM 299,00

für A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:

2.0 MB DM 348,- 4.0 MB DM 548,- 8.0 MB DM 928,00

für A 1000 extern 2.0 MB DM 498,00

LAUFWERKE zu SUPERPREISEN

3,5" Floppy Drive extern, slim abschaltb. f. A 500	DM	154,00
5,25" FloppyDrive extern, slim abschaltb. f. A 500	DM	154,00
3,5" Floppy Drive intern für A 500	DM	154,00
Laufwerke für PC 3,5" 1,44 MB	DM	159,00
Laufwerke für PC 5,25" 1,2 MB	DM	169,00
Einbaurahmen für 3,5" Laufwerk	DM	20,00

Festplatten A508 Oktagon für Amiga 500:

A508 52 MB (Quantum LPS 52)	DM	1.217,00
A508 105 MB (Quantum LPS 105)	DM	1.519,00
Mehrpreis je 2 MB RAM	DM	196,00

Festplatten A2008 Oktagon für Amiga 2000:

A2008 52 MB (Quantum LPS)	DM	1.139,00
A2008 105 MB (Quantum LPS 105)	DM	1.439,00
A2008 182 MB (Quantum LPS 182)	DM	1.998,00
Mehrpreis je 2 MB RAM	DM	196,00

Festplatten Golem SCSI für A500:

Golem 50 MB	DM	969,00
Golem 100 MB	DM	1.269,00

Festplatten Golem SCSI für A2000:

Golem 50 MB	DM	969,00
Golem 100 MB	DM	1.269,00
Kupke/Golem Turboboard inkl. 2 MB Ram	DM	1.498,00
Flicker Fixer für A500/2000	DM	299,00
Flicker Fixer für A500/2000 mit Multiscan-Mon.	DM	899,00

PC Power Pack

386DX, 25MHz, 4 MB RAM, 40 MB Festplatte
1x 3,5 LW/ 1x 5 1/4 LW + Civilisation +
Gunship 2000 + MS-DOS 5.0 Preis komplett DM 3.187,00

Soundkarte **"Soundblaster"** Version 2.0 dt.

mit CMS-Chips (Stereo)	DM	367,00
ohne CMS.Chips (Mono)	DM	298,00

Soundkarte **"Soundblaster"** Version 2.0 engl.

mit CMS-Chips (Stereo)	DM	333,00
ohne CMS.Chips (Mono)	DM	264,00

Original CDTV von Commodore inkl. Fernbedienung DM 1489,-

CDTV-Games und Anwendungen auf Anfrage



Super!
DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
Markt&Technik
DM 6,50
POWER PLAY
SPIELE-TESTS
Starker Preisvorteil: Im Abo nur 5,80 DM statt 6,50 DM!
POWER PLAY bringt Euch jeden Monat die stärksten, heissesten und aktuellsten Spiele ins Haus! Getestet und gnadenlos beurteilt.
POWER PLAY prüft für Euch alles, was an Software-Produkten auf den Markt kommt! Gründlich und absolut objektiv.
POWER PLAY hilft Euch mit Tips&Tricks bei den schwierigsten Spielen! Profimäßig und super clever.
POWER PLAY - die ganze Welt der Spiele in einem Heft! Holt Euch jetzt das Abo und Euer Geschenk! Es lohnt sich...
Dein Geschenk!
Du hast die Wahl: Trantor oder Starkiller als witzigen Schlüsselanhänger. Such's Dir aus!
POWER PLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304



(Sonder)hefte & Sammelordner

Heftnachbestellung (lieferbare POWER PLAY-Ausgaben für 6,50 DM pro Heft)

Ich bestelle:

- ❑ **6/91** Birds of Pray, Erotik-Spiele, Baby-Boomer, Might&Magic 3 — Stück: ______
- ❑ **7/91** Jubel, Trubel, Spiele-Spaß, Chuck Yeager 2, Hägar legt an — Stück: ______
- ❑ **8/91** Stars & Stripes Software, Witzkid, Flieger im Härtetest — Stück: ______
- ❑ **9/91** Indiana Jones 4, 32 Seiten Power Tips, Mega-Lo-Mania - die sensible Software — Stück: ______
- ❑ **10/91** Software des Grauens, Battle Isle - der Strategieknüller, Populous 2 — Stück: ______
- ❑ **11/91** Das Millionenobjekt: Terminator 2, Wizardy - geballte Spielepower, Nemesis 2 für alle Gameboy-Fans — Stück: ______
- ❑ **12/91** Strike Commander, 60 Spiele im Test, die wichtigsten Spielecomputer im Vergleich — Stück: ______
- ❑ **1/92** Alle wichtigen Videospiele im Vergleich, Populous 2, Monkey Island — Stück: ______
- ❑ **2/92** Spiele des Jahres – alle Highlights '91, Tips & Tricks total, Wizardy 7 — Stück: ______
- ❑ **3/92** Buck Rogers 2, Rollenspiel-Cocktail, alle Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx — Stück: ______
- ❑ **4/92** Die Spiele Highlights '92, Raumschiff Enterprice, Kirk & Co kehren zurück, A-Train — Stück: ______

Summe: ______ DM

Sonderhefte zum Einzelpreis von 9,80 DM

Ich bestelle:

- ❑ **2/90** (Die 100 besten Spiele 1990) — Stück: ______
- ❑ **1/91** (Tips & Tricks) — Stück: ______
- ❑ **2/91** (PC-Spiele + Diskette - 14,80 DM) — Stück: ______
- ❑ **3/91** (Die 100 besten Spiele 1991) — Stück: ______

Summe: ______ DM

„Powerordner" zum Einzelpreis von 9,99 DM

Ich bestelle ______ Sammelordner in Gelb zum Einzelpreis von 9,99 DM

Summe: ______ DM

(Zuzgl. DM 3,- Versandkosten – ab Gesamtwarenwert DM 50,- frei)

Gesamtrechnungsbetrag ______ **DM**

Ultima-Serie ist einfach zu frappierend. Das größte Problem dabei ist, daß Mindcraft sich an den ersten fünf *Ultimas* orientiert. Technisch hinkt *Magic Candle* meilenweit hinter den jüngsten Rollenspielkollegen hinterher — die magische Kerze ist erloschen.



ting) wenig Aufregendes geboten. Die Fantasy-Story ist gehaltvoll, aber durchschnittlich, die Motivation weiterzuspielen hält sich angesichts der technisch und spielerisch übermächtigen Konkurrenz in Grenzen — Nur noch was für echte Sammler.

TECK BRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Mindcraft/Electronic Arts, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 49%
Grafik: 38% Sound: 53%
Schwierigkeit: mittel

AMIGA
nicht geplant

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant



POWER PLAY-Abokarte

JA, Ich möchte POWER PLAY zum Jahrespreis von 69,60 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Mein Geschenk darf ich auf jeden Fall behalten.
Ich will: ❑ Trantor ❑ Starkiller (Bitte Gewünschtes ankreuzen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1.Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Ich bezahle

❑ jährlich (69,60 DM) ❑ halbjährlich (34,80 DM)
❑ vierteljährlich (17,40 DM)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2.Unterschrift.

Datum, 2.Unterschrift Y10D45

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Abonnement-Service
Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

POWER PLAY - Bestellkarte für (Sonder)hefte & Sammelordner

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

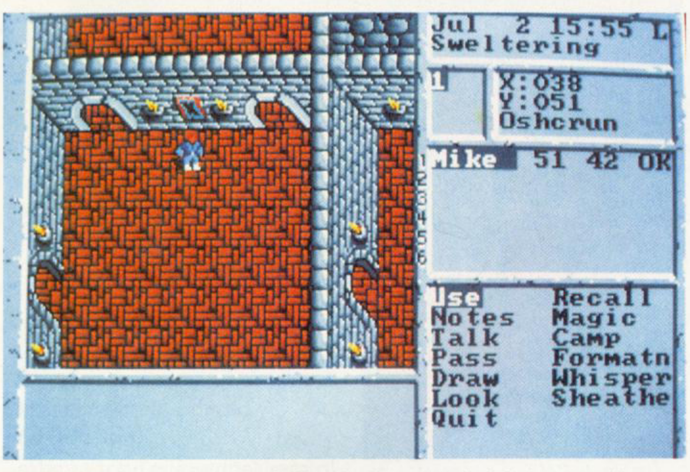
60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Leser-Service
Markt&Technik Verlag AG
CSJ Postfach 14 02 20

8000 München 5

Abgebrannt

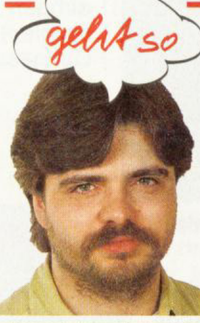


Die Zeiten sind vorbei: *Magic Candle 2* kommt drei Jahre zu spät (MS-DOS/VGA).

Candle 2

Mit dem Erstling der *Magic-Candle*-Rollenspielserie, gewann Hersteller "Mindcraft" vor einigen Jahren einen echten Achtungserfolg bei eingefleischten Fans. Der zweite Teil beginnt zehn (Spiel-)Jahre nach der Handlung des Vorgängers. Zehn Jahre herrschte im Land Gurtex Frieden. Der Oberbösewicht Dreax wurde damals in die Flame einer magischen Kerze verbannt. Dummerweise ist nun der Verbleib der 44 Hüter, die die Kerze bewachen, ungeklärt — Ihr sollt das Rätsel um die Wächter der Kerze lösen. Gesteuert wird Eurer Startheld, dem sich später verschiedene andere Figuren anschließen, wahlweise per Maus oder Tastatur. Insgesamt warten rund 30 Charaktere darauf, mitgenommen zu werden. Auf Knopfdruck erteilt Ihr Anweisungen und Befehle an die Figuren.

Eine weitere Besonderheit: Ein Notizbuch, das automatisch Buch führt, über die zahlreichen Hinweise, die Ihr erhaltet. In Form eines Tagebuchs wird alles mitgeschrieben, was später von Bedeutung sein könnte — sogar Ausdrucken läßt sich das Schriftstück. *mh*



Die *Magic-Candle*-Saga kann seine Wurzeln nicht verleugnen: Die Ähnlichkeit zur *Ultima*-Serie ist einfach zu frappierend. Das größte Problem dabei ist, daß Mindcraft sich an den ersten fünf *Ultimas* orientiert. Technisch hinkt *Magic Candle* meilenweit hinter den jüngsten Rollenspielkollegen hinterher — die magische Kerze ist erloschen. Spielerisch wird bis auf zwei wirklich nützliche Features (Auto-Notizbuch, Partysplitting) wenig Aufregendes geboten. Die Fantasy-Story ist gehaltvoll, aber durchschnittlich, die Motivation weiterzuspielen hält sich angesichts der technisch und spielerisch übermächtigen Konkurrenz in Grenzen — Nur noch was für echte Sammler.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Mindcraft/Electronic Arts, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 49%
Grafik: 38% Sound: 53%
Schwierigkeit: mittel

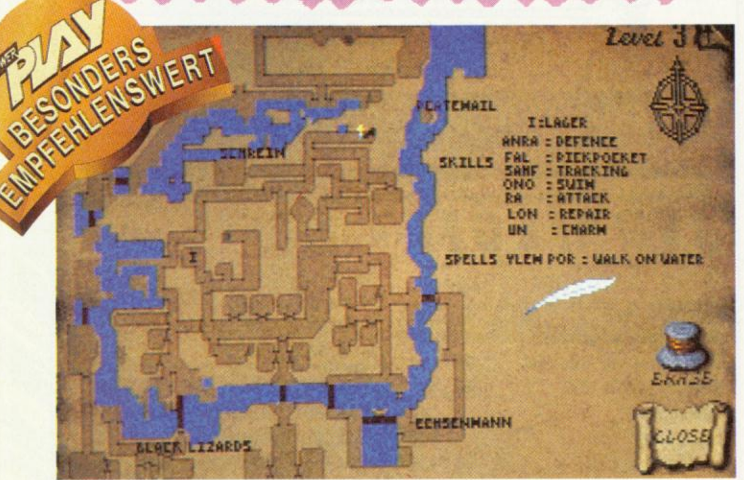
AMIGA
nicht geplant

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant

Das ultimative Dungeon

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT



Automapping zum Mitmachen: Auf die Karte können persönliche Eintragungen gemacht werden (MS-DOS/VGA).



Die Zaubersprüche werden mittels Runensteinen zusammengesetzt

ULTIMA UNDERWORLD

The Stygian Abyss

Im Leben eines Rollenspielers gibt's so einige Labyrinthe, an die man sich nur mit wohligem Schrecken zurückerinnert. Meistens sind besonders knifflige Rätsel oder ultragemeine Monster der Grund dafür, daß alleine der Name eines solchen Dungeons selbst alten Monsterjägern kalte Schauer des Entsetzens über den Rücken jagt. Unter den mörderischsten Labyrinthen der Softwaregeschichte nimmt die *Stygian Abyss* einen Sonderplatz ein. Diese Gewölbe des Todes waren die letzte und härteste Prüfung am Ende von *Ultima 4: Quest of the Avatar*. So mancher Abenteurer hat sich an diesem Labyrinth, das sich mitten in einer Vulkaninsel befindet, die Zähne ausgebissen. Nach dem *Ultima 4*-Finale kehrte Ruhe ein.

In den folgenden (Spiel-) Jahren, die *Ultima*-Kenner aus dem fünften und dem sechsten Teil der Saga kennen, erlosch der Abyss-Vulkan, und der Friede kehrte in dem Fantasyland Britannia ein. Der Herrscher des Landes, Lord British, erteilte einer Gruppe Siedler sogar die Erlaubnis, sich in der Stygian Abyss häuslich niederzulassen. Gesagt, getan. Ein gemischtes Völkchen aus Zwergen, Menschen, Orks, Goblins und Echsenwesen machten es sich in den Tiefen des Vulkans gemütlich...bis heute. Denn nun rumpelt es wieder in der *Ultima Underworld*.

Wir basteln uns einen Charakter: Aus acht Berufen dürft Ihr wählen (MS-DOS/VGA).

Mit *Ultima Underworld: The Stygian Abyss* startet Origin einen weiteren Großangriff auf die Herzen der Rollenspieler. Das, nicht von Origin selbst, sondern vom Newcomer Blue Sky entwickelte Spielsystem unterscheidet sich in so ziemlich allen technischen Punkten von dem, was klassische Rollenspiele bislang boten. Bisher war so ein Dungeon ein ziemlich feststehendes Gebilde und somit ziemlich festen Regeln unterworfen: Glatte Wände, ein ebener Fußboden, eine passende Decke, eine Tür hier und da, eckige Räume und symmetrische Gänge. So hat ein Labyrinth auszusehen und nicht anders — Die *Ultima Underworld* nicht.

Da die Programmierer ausgiebig von der Bitmap-Technik Gebrauch machten, präsentiert sich die *Stygian Abyss* als "echtes", oder besser "natürlicheres" Untergrundlabyrinth als bisherige Dungeons. So sind z.B. Räume oder Gänge keineswegs immer rechteckig oder quadratisch. In der Unterwelt der Stygian Abyss gibt es runde Kammern, kurvige Gänge, sogar Steigungen oder Abhänge sind vorhanden — mit allen physikalischen Konsequenzen. Wird ein Gegenstand auf einen abschüssigen Weg gelegt, kullert dieser den Abhang hinunter. Natürlich ist die Beschaffenheit der Tunnels oder der Wände nicht immer gleich. Naturfelsen wechseln willkürlich auftauchend mit gemauerten, verputzten, mit Holz oder Marmor verschalten oder mit Moos bewachsenen Wänden und Fußböden ab. Da stolpert der Spieler über Goldadern, die Wände aus Granit durchziehen, Tropfsteinhöhlen, die auch wie solche aussehen, sowie unterirdische Wasserläufe mit Stromschnellen, Wellenbildung, kleinen Teichen und moderigen Sümpfen. Das größte Problem bei einem solchen Dungeon ist die Orientierung:



Wer soll so etwas kartographieren? Aus diesem Grund hat Blue Sky Produktions ihrem Programm ein zünftiges Automapping spendiert. Damit nicht genug: Auf der Karte könnt Ihr selber Eintragungen vornehmen, die dann zusammen mit einem der vier Spielstände gespeichert werden.



Gekämpft wird in Echtzeit (MS-DOS/VGA)

Dem "natürlichen" Umfeld des Dungeons entsprechend ist die Handlungsfreiheit der Solofigur, die Ihr steuert, größer als in herkömmlichen Programmen dieser Art. Der Held (oder die Heldin), den Ihr zu Beginn des Spieles aus acht verschiedenen Berufsklassen (Magier, Kämpfer, Tinker, Barde, Druide, Schäfer, Paladin und Ranger) auswählt, kann sich in der Unterwelt ungewohnt frei bewegen. Im Stil der *Freescape*-3-D-Spiele (*Castlemaster*) kann Euer Charakter jetzt auf Knopfdruck stufenlos nach oben oder nach unten sehen. Abgründe werden einfach übersprungen. Ein simpler Hüpfer aus dem Stand ist ebenso möglich, wie ein eleganter Weitsprung, der einen tüchtigen Anlauf voraussetzt. Gesteuert wird die Figur durch eine Mischung aus Maus- und Tastaturkommandos. Die Maus übernimmt die Funktionen der Richtungstasten. In dem 3-D-Fenster, in dem die Umgebung des Charakters zu sehen ist, verwandelt sich der Mauszeiger je nach Position in ein anderes Symbol. Pfeile geben die Richtung an, in die der Charakter marschieren soll: Nach vorne, hinten, drehen. Je weiter der Mauszeiger vom Zentrum des Bildschirms entfernt ist, desto schneller reagiert die Spielfigur.

Dazu ein Beispiel: Um nach vorne zu gehen, wird einfach der Mauszeiger mit dem "Pfeil nach oben" benutzt. Per Druck auf die linke Maustaste marschiert der Charakter los. Schiebt Ihr nun den Mauszeiger im 3-D-Fenster weiter nach oben, läuft der Charakter schneller; ist der Mauszeiger eher im Zentrum, wird die Figur langsamer.

Ebenfalls per Maus verfügbar: Befehle wie "einsammeln", "untersuchen", "sprechen", "benutzen" und "kämpfen". Wahlweise lassen sich diese Orders durch einfaches Anklicken von Symbolen ausführen oder durch direkte Manipulation des gewünschten Objekts. Um einen Gegenstand aufzusammeln, reicht ein Klick auf das betreffende Item. Es genügt ebenfalls ein Mausklick auf die gewünschte Person, um mit einem der zahlreichen Einwohner der Stygian Abyss zu plaudern. Apropos Personen: Auf Eurem Weg in die mindestens sieben Etagen der Abyss stolpert Ihr nicht nur über Monstergrüppchen, die Euch ans Leder wollen, sondern auch über verschiedene "friedliche" Rassen — die ehemaligen Kolonisten. Diese sind nicht nur zu einem einmütigen Plausch bereit, sondern bieten Informationen, kleine Aufträge und sind einem kleinen Tauschgeschäft nicht abgeneigt. Die zahlreichen Bildschirmtexte unserer Testversion sind noch in Englisch.

Ist der Ansprechpartner auf Ärger aus, oder Ihr habt Euch vertan, und statt des vermuteten "freundlichen" Handelspartners läuft Euch ein mißmutiger Ork über den Weg, sprechen die Waffen. Das Kampfsystem von *Ultima Underworlds* ist actionorientiert und läuft in Echtzeit ab. Ist das "Kämpfen"-Icon aktiviert, taucht im 3-D-Fenster eine Waffe auf. Wiederum mit der Maus holt Ihr zu einer von drei Schlagarten aus. Trefft Ihr den Opponenten, spritzt ein wenig Blut und eine Farbanzeige gibt Auskunft über den Zustand des Gegners — leuchtet's grün, ist das Monster noch

Power-Preis

Ohne Rechen-Power wird aus dem fulminanten Grafikabenteuer *Ultima Underworlds* ein mickeriges "Punkt, Punkt, Komma, Strich"-Spiel. Zwar läßt sich die Bilderfülle von *Ultima Underworlds* an schwachbrüstige Computer anpassen, aber der Preis ist hoch: Statt feiner VGA-Grafik, die viel zur Spielatmosphäre beiträgt, verkümmert die hochkomplexe Unterwelt bei Einstellung "Low" zur wenig ansehnlichen Flächenwüste. Erst ab Detailstufe "Medium" beginnt es interessant zu werden. Das echte Labyrinth-Feeling kommt jedoch erst mit "High" oder "Very High" auf. Wer noch einen Grund sucht, sich einen schnellen PC zu kaufen (ab 25 MHz) sollte sich die folgenden Bilder anschauen. EMS Speicher (1 MByte) ist ebenso notwendig.



...mit "High" gesellt sich noch ein Fußboden dazu...



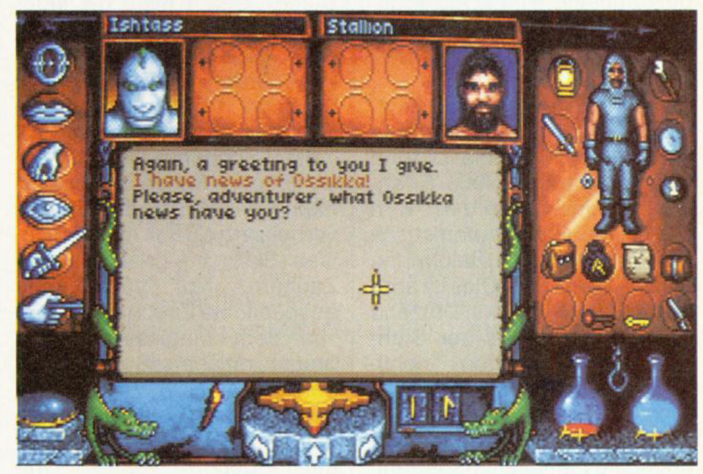
...aber erst bei "Very High" ist das Dungeon komplett



...bei "Medium" sind zumindest die Wände in VGA-Grafik...



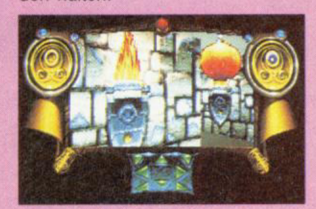
Detailstufe "Low" kann man getrost vergessen...



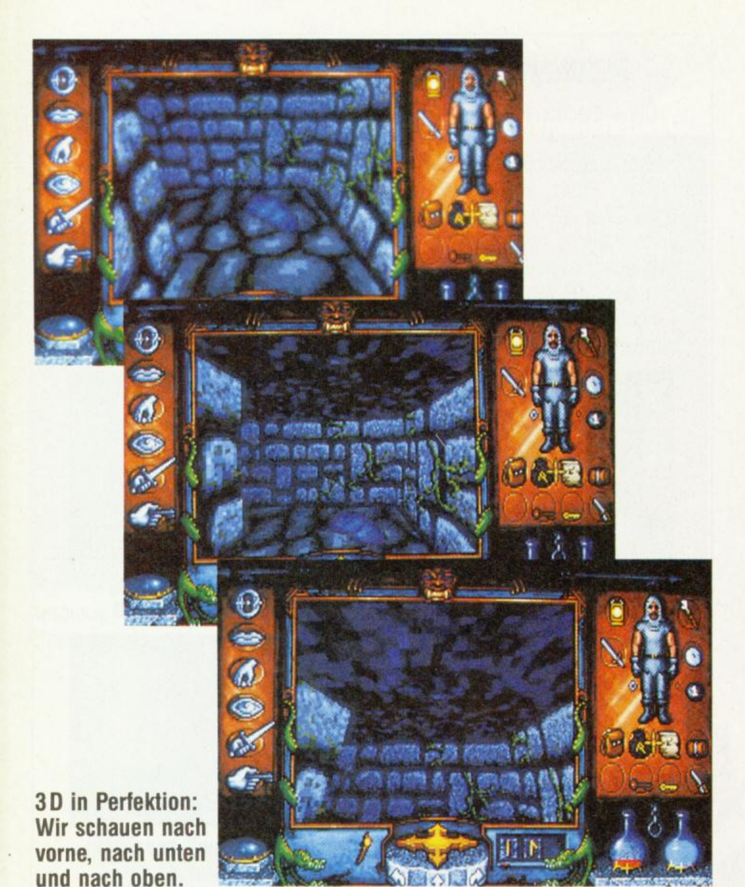
Gesprächig: Viele Einwohner der *Stygian Abyss* sind zu einem Plausch bereit (MS-DOS/VGA).

Noch mal 3D

Besonderen Wert legen die deutschen Rollenspielhasen von Thalion, daß sie die ersten waren, die ein ansprechendes 3-D-Bitmap-System für schmucke Dungeons entworfen haben. Zwar ist die Grafik der *Amberstar-2*-Dungeons deutlich schneller als der *Ultima*-Kollege, und den "Wir sind Erster"-Bonus bestreitet auch niemand, dafür fehlen dem deutschen Pendant im Moment ein paar kleine Feinheiten, die bei der Konkurrenz aus den USA zu finden sind. Hüpfen beispielsweise sowie nach oben und unten schauen, ist zur Zeit bei *Amberstar 2* noch nicht möglich. Auch fehlen solche Kleinigkeiten wie "Abhänge", an denen Gegenstände hinunterkullern. Allerdings feilen die Thalion-Programmierer bis zum geplanten Erscheinungstermin (Weihnachten dieses Jahres) für *Amberstar 2* noch fleißig weiter. Wir werden Euch über die Fortschritte auf dem laufenden halten.



Auch aus deutschen Landen kommt ein Rollenspiel mit 3-D-Bitmap-Dungeons: *Amberstar 2* (ST)



3D in Perfektion: Wir schauen nach vorne, nach unten und nach oben.



Eine Seefahrt, die ist lustig: Schwimmen gehört zum Abenteureralltag

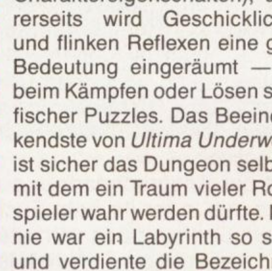
Hinter solchen mit einem Symbol gekennzeichneten Türen verbirgt sich eine Siedlung der Kolonisten

putzmunter, gelb bedeutet angeschlagen, bei rot ist der böse Bube kurz vorm Bildschirmexitus.

Für jeden schlimmen Wicht, den Ihr in die Pixeljagdgründe schickt sowie für die Lösung kleiner Aufträge gibt's Erfahrungspunkte. Befördert wird der Charakter automatisch und bekommt als Belohnung mehr "Hit-Points". Dies ist aber nicht alles: Rund zwei Dutzend Skills machen aus der Standardfigur erst einen "richtigen" Charakter. Vom Schwimmen bis zum Reparieren beschädigter Gegenstände reicht die Fähigkeitenauswahl. Diese werden nicht bei jeder Beförderung angehoben, sondern müssen individuell trainiert werden. Zu diesem Zweck befinden sich verschiedene Schreine in der Unterwelt. An diesen Schreinen müßt Ihr besondere Beschwörungsformeln murmeln, um die Skills zu verbessern. Einer der wichtigsten Skills im ganzen Spiel: Zaubern. Nur ausreichend ausgebildete Zauberer können von dem Magiesystem Gebrauch machen. So findet Ihr unterwegs Runensteine, die, in der richtigen Reihenfolge zusammengelegt, Zauberformeln ergeben. *mh*

Super

In meine persönliche Rollenspiel-Bestenliste kommt endlich wieder Bewegung: In Zukunft müssen sich *Dungeon Master* und *Crusaders of the Dark Savant* den ersten Platz mit *The Stygian Abyss* teilen. Keine Frage, Origin hat mit dem ersten Teil der Underworld-Serie einen neuen Klassiker geschaffen, über den man noch in Jahren voller Melancholie sprechen wird. Wie es sich für einen so innovativen Prototypen gehört, finden sich einige spielerische Haken und Ösen. Zu echter Kritik besteht jedoch kein Anlaß, dafür ist die Mischung aus Rollenspiel und Action zu unwiderstehlich. Bevor Zeit bleibt, sich über die etwas seltsamen Kampfsequenzen zu ärgern, wird man schon durch den nächsten technischen Gag oder eine Wendung der Story abgelenkt. Einfach genial, wie geschickt man die spektakuläre 3-D-Grafik in Rätsel und Aufgaben eingebaut hat: Ohne das nötige Mausgeschick sind einige trickreiche Stellen nicht zu schaffen. Um so größer unsere Freude, wenn ein Abgrund bezwungen, ein Wasserlauf überquert ist. Ähnlich gehaltvolle Spiele finden sich nur ganz selten — der Befehl an alle Avatare: kaufen!



Super

Genial! Dieses Wort beschreibt *Ultima Underworlds: The Stygian Abyss* noch am treffendsten. Obwohl sich unsere Redaktionsrollenspieler nicht einig darüber sind, ob die ultimative Unterwelt eher ein gigantisches Action-Adventure oder ein Rollenspiel im klassischen Sinn ist. Auf alle Fälle verbindet *The Stygian Abyss* geschickt beide Spiele-Genres mit technischer Perfektion und einem unübersehbaren Hang zum Action-Adventure. Zwar fährt *Ultima Underworlds* mit einer ganzen Reihe Features auf, die für ein Rollenspiel typisch sind (Monster, Puzzles, Charaktereigenschaften), andererseits wird Geschicklichkeit und flinken Reflexen eine große Bedeutung eingeräumt — z.B. beim Kämpfen oder Lösen spezifischer Puzzles. Das Beeindruckendste von *Ultima Underworlds* ist sicher das Dungeon selbst — mit dem ein Traum vieler Rollenspieler wahr werden dürfte. Noch nie war ein Labyrinth so schön und verdiente die Bezeichnung "Dungeon" treffender als die Stygian Abyss. Dieses Labyrinth, das sich in kein bestehendes Schema pressen läßt und mit immer neuen grafischen und spielerischen Überraschungen auffährt, ist zur Zeit wegweisend für die Konkurrenz. Schon das Automapping ist fantastisch und clever ausgetüftelt. Die technischen Finessen, die nur mit der passenden Computerhardware so richtig zur Geltung kommen (siehe Kasten), täuschen locker darüber hinweg, daß es keine Außenwelt gibt. Warum auch? Alle Spannungselemente sind in ausreichender Anzahl im Dungeon vorhanden. Eine vorzügliche Story, massenweise Rätsel und zu lüftende Geheimnisse bieten genügend Spielstoff für die nächsten Wochen. Vor allem bleibt die Motivation erhalten: Ist die *Stygian Abyss* einmal komplett erforscht, macht man sich gerne mit einer anderen Spielfigur noch mal auf den Weg. Bleibt zu hoffen, daß Blue Sky Systems schnell eine Fortsetzung produziert und uns mit Nachschub versorgt.



Genre: Rollenspiel
Hersteller: Origin, Zirka-Preis: 130 Mark

MS-DOS 94%
Grafik: 88% Sound: 70%
Schwierigkeit: einstellbar

AMIGA
nicht geplant

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant

Hausmannskost



In 3D durch die Forgotten Realms (MS-DOS/VGA)

Savage Frontier

Man kann fast die Uhr danach stellen: In schönster Regelmäßigkeit veröffentlicht SSI ein neues AD&D-Computerrollenspiel. Im aktuellen Fall geht unsere Reise zurück an die wilde Grenze. Seit *Gateway to the Savage Frontier* ist uns diese Region in den "Forgotten Realms" nicht ganz unbekannt. Der zweite Teil *Treasures of the Savage Frontier* knüpft thematisch nahtlos an den Vorgänger an. Wieder kommt alles knüppeldick: Kaum haben wir unsere sechs Helden beisammen — wahlweise dürft Ihr auch Veteranen aus dem ersten Teil übernehmen — schon geht der Tanz los. In den Wirren einer Rebellion habt Ihr ausgiebig Gelegenheit, die Schutzbefohlenen zu befördern. Bekanntlich gibt's für jeden überstandenen Kampf eine Punktebelohnung, die man in der Trainingshalle gegen eine Level-Beförderung eintauschen darf. SSI-typisch seht Ihr die Umwelt in 3D, die taktischen Kämpfe werden wie immer von schräg oben gezeigt. Längere Reisen werden auf einer Landkarte dargestellt. Gesteuert wird die Truppe mit Maus oder Tastatur. *vw*



Ein wenig fade werden sie auf Dauer schon, die Abenteuer in den "Forgotten Realms". Wie gewohnt gibt's an Steuerung und bewährtem Spielprinzip nichts auszusetzen, trotzdem schleicht sich gepflegte Langeweile in den Heldenalltag. Während die Konkurrenz an innovativen Ideen bastelt, kocht SSI das bereits 1988 entwickelte Spielsystem zum wiederholten Male aus. Dagegen ist zwar prinzipiell nichts einzuwenden, so lange die Story die Motivation trägt. Leider enttäuscht *Treasures of the Savage Frontier* hier etwas. Ging es im Vorgänger den Monstern noch recht frisch an die Gurgel, dümpelt die aktuelle Geschichte etwas gequält über den Monitor.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: SSI, Zirka-Preis: 100 Mark

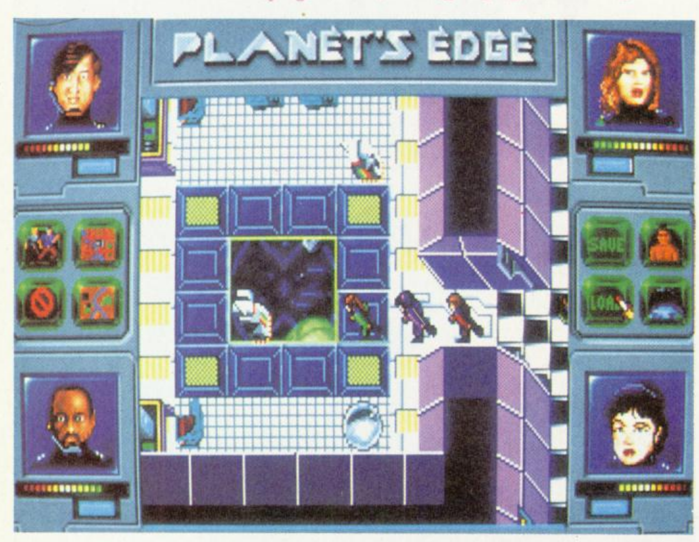
MS-DOS 69%
Grafik: 72% Sound: 45%
Schwierigkeit: einstellbar

AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant

Erde bitte melden



Unterwegs: Wir legen uns mit ein paar Wach-Droiden an.

Planet's Edge

Auch Aliens sind lehrnfähig. Daß mit einer schnöden Invasionsflotte oder einem einsamen Doomsday-Laser der Menschheit nicht beizukommen ist, hat sich inzwischen im Universum herumgesprochen. Deshalb setzten sich ein paar findige grüne Männchen irgendwo auf dem Sirius zusammen und heckten einen gar teuflischen Plan aus. Mit einer besonders geheimen Geheimwaffe wird die Erde in eine Nachbardimension gebeamt und macht endgültig keine Probleme mehr. Denkste, liebes Alien — Natürlich hält sich irgendwo auf dem Mond ein kleiner Trupp von Space-Helden versteckt und startet mit der Befreiungsaktion.

Ihr steuert Rollenspiel-üblich eine vierköpfige Mannschaft ins All. Leider verfügt die Rebellentruppe nur über eine geringe Barschaft. Ein wichtiger Bestandteil des Abenteuers ist deshalb der Handel und die Erschließung von Bodenschätzen. Mit den nötigen Resourcen könnt Ihr das eigene Raumschiff à la *Starflight* ausbauen und die persönliche Ausrüstung verbessern. Entsprechend aufgepowert hebt Ihr mit dem Raumer ab, besucht fremde, exotische Welten und tötet deren Einwohner.

Seid Ihr im All unterwegs, könnt Ihr von Stern zu Stern fliegen, in die jeweiligen Planetenorbits einschwenken und Euch auf die Oberfläche beamen. Dort angekommen, wird die Party aus der Vogelperspektive gezeigt und mittels Menüs gesteuert. Schon bald erhält man Gelegenheit, sich mit den Bewohnern zu unterhalten. Kommt es dennoch zum Kampf mit Laser und Phaser führt Ihr die Truppe rundenweise in die Schlacht.

Überall in dem riesigen Raumabschnitt sind Hinweise und Pläne versteckt, die in ihrer Gesamtheit hoffentlich die Menschheit retten werden. Um dieser Aufgabe gewachsen zu sein, dürfen wir uns aus 16 unterschiedlichen Skills die passenden aussuchen und im Laufe des Abenteuers perfektionieren. *vw*



POWER TIP: Die erste Reise sollte Euch zum Alpha-Centauri führen.



POWER-TIP: Auf einem Mond im System findet sich eine Basis.

gut

Wer Innovatives sucht, ist bei *Planet's Edge* deutlich an der falschen Adresse. New World Computing hat sich ohne Skrupel bei Genre-Kollegen bedient: Von *Millennium 2.2* und *Deuteros* stammen die Handels- und Entwicklungssequenzen; die *Starflight*-Serie stand für den Rest des Abenteuers Pate. Trotz dieser ständigen Deja-Vu Erlebnisse kommt das Rollenspiel langsam aber sicher auf Touren und entwickelt bald eigenen Charme. Erfreulich dabei, daß technisch alles im Lot ist und auch kleine Details stimmen. Dem Spieler wird sogar ein taktisches Kampfsystem gegönnt — jeder Astronaut wird rundenweise in die Schlacht gelenkt. Ein Leckerbissen, den längst nicht jedes Science-fiction-inspirierte Rollenspiel bietet. Wer ein technisch und inhaltlich solide gemachtes Abenteuer sucht und auf Neuheiten keinen Wert legt, kann ohne Bedenken in's All starten.



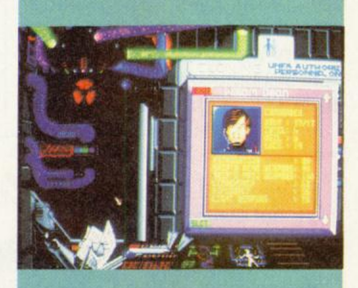
Genre: Rollenspiel
Hersteller: New World, Zirka-Preis: 120 Mark

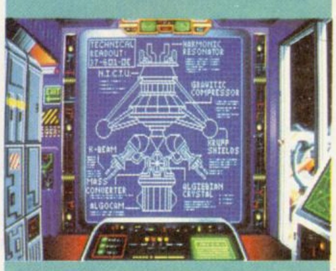
MS-DOS 70 %	AMIGA
Grafik: 65 % Sound: 42 %	in Vorbereitung
Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

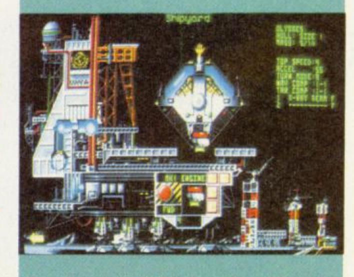


Hinter jedem Gebäude versteckt sich ein Menüpunkt









Service total: Einige der Dienste, die unser Stützpunkt bietet.

CONQUESTADOR

SZENARIO-GENERATOR

Mit dem Szenario-Generator können Sie für das Strategiespiel "CONQUESTADOR" leicht eigene Landformationen erstellen. Alles ist beliebig einstellbar.

Ab sofort auch für IBM PC erhältlich!

Weiterhin enthält dieses Programm 9 zusätzliche Szenarios für das Spiel "CONQUESTADOR". Einfach im Hauptmenü nachladen, schon führen Sie Ihre Conquestadoren durch neue, interessante Ausgangssituationen. Erleben Sie weitere Startszenarios, mit denen Sie unter anderem die Landmassen von Süd- und Nordamerika, Afrika und anderen Kontinenten entdecken und erforschen müssen...

ACHTUNG:
Zum Starten der auf dieser Diskette enthaltenen Szenarios benötigen Sie unbedingt das Originalprogramm von "CONQUESTADOR"!
Dieses Programmpaket können Sie nur benutzen, wenn Sie ebenfalls das Originalspiel besitzen.

ERHÄLTLICH FÜR: Amiga 500/1000/2000/3000 ★ IBM PC (EGA und VGA)
Commodore 64/128

★ Mit diesem SZENARIO-GENERATOR können Sie Ihr Originalspiel "CONQUESTADOR" mit Hilfe eines Update-Programms aktualisieren. (Neueste Version).



German Design Group, Buchholzstr. 17, D-4755 Holzwickede, West-Germany



Weltenbrand



Auf Mausklick taucht eine Übersichtskarte der Landschaft auf

Global Conquest

Was? *Global Conquest* sagt Euch nichts? Vielleicht klingelt es bei dem Namen Dan Bunten. Der Schöpfer der unvergeßlichen Mischung aus Handelssimulation und Strategiespiel, dem Kultklassiker *M.U.L.E.*, werkelte in den letzten Monaten an dem Nachfolger zum Taktikstreich *Command H.Q.*, das vor über einem Jahr bei den Strategiefreaks für einhellige Begeisterung sorgte.

Dan Bunten nutzte die Zeit, das Spielsystem von *Command H.Q.* komplett umzumodeln. Statt der realen Welt, die hier als Schauplatz der taktischen Klopperei diente, gibt's in *Global Conquest* keine Originallandkarte der Erde. Die Spielwelten werden per Zufall vom Computer ausgebrütet. Ihr stellt ein, wie groß die Landmasse der Welt sein soll, wie groß die Spielfläche ist, wie viele Städte sich auf den Kontinenten befinden und wie viele Erz- oder Treibstofflager verteilt werden. Wem das zu mühsam ist, und wer lieber gleich loslegen möchte, greift auf einige vorgefertigte "Planeten" zurück. Die Landfläche, sowie die Position der Gegner liegt jedoch im Dunklen. Erst wenn Ihr Eure Einheiten per Mausklick übers Land oder Wasser bewegt, wird die Karte Stück für Stück sichtbar.

Eine weitere Änderung: Es gibt in *Global Conquest* spezielle Ereigniskarten, die sich vor Spielbeginn aktivieren oder abschalten lassen. Spielt Ihr mit den Ereigniskarten, kann's passieren, daß Eure Eroberungspläne durch Erdbeben, Sintfluten oder andere Naturkatastrophen behindert werden. Besonders gemein sind Karten, die aus Großstädten Dörfer machen (und umgekehrt) oder eine komplette Siedlung mit allen darin befindlichen Truppen ausradieren. Dies ist ganz schön hinterhältig, denn nur intakte Städte sichern Euch ein geregeltes Einkommen, das zwingend notwenig ist, um neue Truppen zu kaufen.

Die größte Besonderheit ist jedoch die Anzahl der Spieler. Mußtet Ihr Euch in *Command H.Q.* mit nur einem Gegner, ob Computer oder Mensch, begnügen, prügeln sich in *Global Conquest* vier Parteien um die Vorherrschaft. Spielt Ihr allein, bekommt Ihr es mit dem Computer zu tun. Wer die technischen Voraussetzungen hat (vier Computer, Netzwerk, bzw. serielle oder Modem-Verbindung), kann mit drei Kumpanen gleichzeitig ein Taktikmatch austragen. Aus diesem Grund wird bei *Global Conquest* auch rundenweise gezogen und nicht in Echtzeit gespielt.

Ob *Global Conquest* offiziell von Microprose in Europa vertrieben wird, stand zum Zeitpunkt unseres Tests leider noch nicht fest — ändert sich dieses, informieren wir Euch natürlich. *mh*

Einstelloptionen en masse: Hier gebt Ihr an, wie der Planet aussehen soll, auf dem der Kampf stattfindet.

Die Ereigniskarten: Per Zufall werden Katastrophen ausgelöst.

Super

Bei meiner ersten Begegnung mit *Global Conquest* fing ich an, die Fähigkeiten des Altmeisters Dan Bunten ernsthaft zu bezweifeln. Doch nach den ersten intensiveren Partien verflog der Zorn der ersten Stunde. Allerdings kann der *M.U.L.E.*-Schöpfer mit seinem neusten Werk nicht mehr an den Erfolg des Vorgängers *Command H.Q.* anknüpfen. Paradoxerweise ist die aus der Sicht eines Strategiespielers schönste Eigenart eines Taktikspiels hier auch das größte Manko: Die Komplexität des Programms. Die geniale Einfachheit eines *Command H.Q.* ist der spröden Befehlswuselei eines Hardcore-Strategiespieles gewichen. Das unnachahmliche Flair, das den Vorgänger auszeichnete und zum Klassiker machte, fehlt der Fortsetzung leider völlig. *Global Conquest* macht ohne jeden Zweifel Spaß — allerdings erst dann, wenn man sich ausgiebigst mit dem Handbuch beschäftigt hat. Zu viele Optionen und Feinheiten verderben vor allem den Gelegenheits-Strategiespielern die Lust auf eine Partie *Global Conquest*. Taktikfreaks vermissen die Echtzeitzüge und schütteln angesichts der ungewöhnlichen bis unmöglichen Sichtoption der Karte ("Wo bin ich?") das leidgeplagte Haupt. Ungeachtet kleiner Mängel, sollten sich Strategiespieler (aber nur solche) das Programm zulegen, und wer die technischen Bedingungen erfüllt, sollte sich eine Viererpartie nicht entgehen lassen. Hier läuft Global Conquest zur absoluten Hochform auf.

Wir kaufen uns neue Truppen: Per Menü pickt Ihr Euch die gewünschte Einheit raus.



Haltet Ihr den Mausknopf auf einer Einheit länger, können Befehle erteilt werden

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Microprose, Zirka-Preis: 110 Mark

MS-DOS	83 %	AMIGA
Grafik: 41 %	Sound: 20 %	nicht geplant
Schwierigkeit: einstellbar		
ATARI ST		**C 64**
nicht geplant		nicht geplant



Fragen kostet nichts

Ich kaufe wie viele andere seit Monaten Eure Zeitschrift, bin wie viele andere begeistert und hoffe wie viele andere, daß Euer Blatt weiterhin so gut bleibt. Nun zum ernsten Teil meines Briefes. Ich habe wie einige andere ein paar Fragen.

1. Wie verläuft das mit der Vergabe der Tests bei Euch, also wer testet welches Spiel?

2. Wird der 5-Spieler-Adapter von *Dynablasters* auch in der PC-Version ausgeliefert oder wird dort zu dritt auf der Tastatur herumgehauen.

3. Wieso waren in der letzten Ausgabe die Tests zu Game Gear und Lynx "schwarzweiß"?

4. Wieso habt Ihr in der letzten Ausgabe so geniale Spiele wie z.B. *Chessmaster 3000* nur mit einer viertel Seite bedacht, aber *Double Dragon 3* kriegt gleich eine ganze Seite?

5. Werdet Ihr auch die Antworten zu den Fragen vom "San Francisco Wettbewerb" veröffentlichen?

Michael Dobis, Köln

1. Normalerweise testen die Redakteure ein Spiel, die sich in dem betreffenden Genre heimisch fühlen oder bereits eine "emotionale Beziehung" zu dem Titel ("Finger weg, sonst gibt's Haue!") aufgebaut haben.

2. Auch die PC-Version von *Dynablasters* wird von Hudson mit einem Vier-Spieler-Adapter ausgeliefert. Das Spiel unterstützt außerdem Adlib- und Soundblaster-Karten, sowie VGA-Grafik.

3. Das war ein Versehen unsererseits, die Fotos hätten natürlich in Farbe sein sollen. Wir bemühen uns, daß sowas in Zukunft nicht mehr passiert.

4. Wie groß ein Test wird, hängt von vielen Faktoren ab. Ein wesentlicher ist jedoch, wieviele Leser sich von dem jeweiligen Spiel angesprochen fühlen — sprich, wie faszinierend so ein Titel ist. Leider findet ein Großteil von Euch Schachprogramme nicht sehr interessant, so daß wir selbst *Chessmaster 3000* keinen Doppelseitentest spendieren können. Mit einer viertel Seite kam das Programm allerdings deutlich zu knapp weg. Wenn wir genügend Platz haben, werden wir in Zukunft interessante Schachspiele auf einer ganzen Seite testen. *mg*

Resümee

Als ich am letzten Samstag durch die Messehallen der CeBIT gehastet bin, schaute ich natürlich auch mal am Markt & Technik-Stand vorbei, ohne jedoch einen von Euch Redakteuren zu erspähen. Seid Ihr vor dem Leseransturm geflüchtet oder habt Ihr selbst die Neuigkeiten auf den einzelnen Ständen begutachtet?

Sicherlich ist Euch auf dem Atari-Stand aufgefallen, daß der neue Rechner nicht vorgestellt wurde, über den in allen Ecken gemunkelt wird. Dabei hatte Atari alle Trümpfe in der Hand. Erinnern wir uns doch nur mal an die Zeit, als der STE oder später der Mega-STE erschienen sind. Damals war abzusehen, daß die MS-DOS-Rechner wegen ihrer luxuriösen Hardwareausstattung das Rennen auf dem Spielsektor machen würden. Anstatt, daß Atari nun schlauerweise die STE-Rechner ebenfalls mit VGA-Farbenpracht, und sei es nur ausschließlich bei 320 x 200 Punkten Auflösung, ausgestattet hätte, blieb es weiterhin nur bei 16 Farben. Damit hat sich Atari selbst den Todesstoß gegeben, was das Portieren von DOS-Spielen auf die ST-Plattform betrifft. Sieger war damals eindeutig der Amiga.



Zwischenzeitlich kaufte ich mir dann einen 386er, den ich jedoch rechtzeitig zur CeBIT wieder veräußerte. Vielleicht würde diese Messe die erhoffte große Überraschung von Atari bringen, aber ein Mitarbeiter der Firma verwies mich auf die Atari-Messe; also wieder nichts.

Daß die Konkurrenz nicht schläft, zeigt die Allianz von IBM, Apple und Motorola, die den Power-PC entwickeln, der wiederum in vielleicht nicht all zuferner Zukunft die heutigen PCs ablösen soll.

Jetzt werde ich mir also wieder einen 486er kaufen, denn es stehen auf meiner Spieleliste noch eine ganze Reihe von Programmen. Oder soll ich doch lieber bis zur Atari-Messe warten oder bis zum Ende des Jahres, bis der 586er kommt, den man mittels eines Co-Prozessors P5 zur Super-Workstation aufrüsten kann — oder vielleicht vertröste ich mich noch bis zum Erscheinen des Power-PC — oder bis der Erwerb einer Silicon Graphics Workstation erschwinglich ist — oder bis gar ein völlig neuer Supercomputer auf den Markt kommt — oder die künftigen Helme der Virtuellen Realität das Computerbild direkt ins Gehirn strahlen und man sich nur noch mit Gedankenkraft fortbewegt... Aber dann müßte ich ja mein Mountain-Bike verkaufen (denn warum sollte ich noch Abenteuer in der Natur suchen) — oder würde meine unstillbare Reiselust nach fernen Ländern verlieren. Welch herrliche (?) neue Computerwelt...

Peter Marx, Hartenfels

Was ist dran am T-Bird-386er?

Ich habe einige Fragen bezüglich des T-Bird. Da ich mir diesen Computer gerne zulegen möchte, wollte ich von Euch etwas wissen: In der *POWER PLAY* 4/92 habt Ihr einen T-Bird verlost und geschrieben, daß er einen Prozessor des Typus 80386erSX mit 25 MHz hat. In der *POWER PLAY* 12/91 im Computervergleichstest dagegen, habt Ihr geschrieben, daß ein 80386er SX nichts anderes als ein verkappter 80286er ist. Nun wollte ich von Euch wissen, ob man mit dem T-Bird auch Spiele wie Wing Commander, Falcon 3.0. etc. spielen kann. Außerdem möchte ich wissen, ob die VGA-Karte des T-Birds mit 256 KByte ebenfalls gut genug ist, diese Spiele zu spielen. Und noch eine Frage: Werdet Ihr den T-Bird testen?

Heiko Knoop, Meißendorf

Ich habe auf dem *T-Bird* ausgiebig *Wing Commander 2* und *Falcon 3.0* gespielt — und das ohne Probleme. An der Geschwindigkeit gab's nichts zu meckern. Die Grafik ist flott und spielerisch sind dabei keine Abstriche zu machen. Ein Grund dafür ist, daß der SX-Prozessor im T-Bird mit 25 MHz, und nicht wie bei dem Typ üblich, mit 20 MHz getaktet ist. *mh*

Wissenswerte Bastelei

1. Wenn man sich einen NEC 3-D-Monitor zulegt, kann dann das Super Famicom an diesen angeschlossen werden?

2. Ist die PC-Engine mit dem Turbo-Express kompatibel? Wenn nein, worin besteht der Unterschied? Gibt es einen Adapter?

3. Kann ich mir ein NEO GEO aus den Staaten selbst importieren?

4. Kennt jemand von Euch einen Versandhändler in Japan und Amerika oder deren Adressen, von denen man Module eigen-importieren kann?

5. Wann kommt ein Test des Super NES in der *POWER PLAY* oder *VIDEO GAMES*?

6. Wann kommt der FM-Towns und der Mega Drive PC nach Old Germany

Marc Dreffke, Büdingen

Fangen wir mit der letzten Frage an: Sowohl der Vorzeige-CD-PC FM-Towns als auch die "PC-plus-Mega-Drive"-Computer werden voraussichtlich niemals in Deutschland auf den Markt kommen. Das amerikanische Super-NES werden wir weder in der *VIDEO GAMES* noch in der *POWER PLAY* testen — die deutsche Version (und alle verfügbaren Spiele) jedoch sobald das Gerät hier erscheint (eventuell im August).

Warum ein Neo Geo importieren, wenn Du's seit kurzem auch in Deutschland offiziell erstehen kannst? Der M & B-Versand in Niederzissen liefert die schmucken Dinger an Endkunden und Fachgeschäfte.

Schreib mal wieder

Die (japanische) PC-Engine wiederum ist mit den amerikanischen Turbovarianten zwar technisch identisch, aber nicht kompatibel. Es existiert jedoch ein Adapter, mit dem Du auf der amerikanischen Konsole japanische Software abspielen kannst.

NEC 3D-Monitor? Ein NEC-Multisync-Monitor kann ohne Umbau "nicht" angeschlossen werden.

Was Eigen-Importe angeht, haben wir mit DIE HARD in den USA gute Erfahrungen gemacht. Ein Anruf unter 001-818-774-2000 genügt, um Produkte oder einen Katalog (per UPS oder Federal Express) zu bekommen. *wi*



Faszinierend leicht

Als "Alt-Trekkie" hat natürlich Ihr Titelbild von Ausgabe 4/92 magisch angezogen. Gekauft — gelesen — für super befinden war eines. Vor allen Dingen erhielten meine Freundin und ich *endlich* den entscheidenden Lösungstip. Hier setzt auch etwas Kritik ein:

Sicherlich wird der Großteil Ihrer Leserschaft aus "Spiele-Spezialisten" bestehen, die jedes noch so erdenklich knifflige Computer-Spiel binnen kürzester Zeit gelöst haben. Nur gibt es sicher auch ein paar Leute wie mich — die sich hin und wieder mal ein Spiel kaufen und denen Erfahrung ziemlich abgeht. Der Erfolg: Man sitzt wie blöd vor dem Kasten, versucht zum hundertsten Mal die gleiche sinnlose Aktion, ohne Erfolg. Was bleibt ist, gefrustet die Maschine auszuschalten.

Und dann liest man, daß es doch eigentlich völlig easy sei, sich hier durchzuboxen, an einem einzigen Tag sei alles gelöst. Nun sei gesagt, daß wir beide zwei Tage an der ersten Mission herumgekämpft hatten, ohne den besagten Glaskasten zu öffnen! Man kommt sich an solchen Stellen wirklich blöd wie eine Scheibe Knäckebrot vor...

Aber eben: Ein ganz herzliches Merci für die Lösungstips, schön auch, daß hier nicht alles verraten wurde und man eben doch selbst noch einiges überlegen muß.

Was mich jedoch noch interessieren würde, ist folgendes:

In der Besprechung von *Star Trek* ist die Rede von einem Disk-Monitor. Da ich von einem solchen Gerät (bzw. Software) noch nie etwas gehört habe, könnten Sie mir vielleicht kurz erläutern, um was es sich hier handelt, respektive, wie und für was so etwas eingesetzt wird?

Andreas Buttler, Karlsruhe

Bei einem "Disk-Monitor" handelt es sich nicht um ein Gerät, sondern um spezielle Software. Als Beispiel sollen hier nur die *Norton Utilities* oder die *PC-Tools* dienen. Beide Programme sind im Fachhandel erhältlich und bieten ein ganzes Paket nützlicher Hilfsprogramme. Eines dieser Hilfsprogramme ist der sog. Diskettenmonitor. Mit diesem Utility könnt Ihr Daten, die sich auf der Festplatte oder einer Diskette befinden, genauer "anschauen". Eine Festplatte oder eine Diskette ist in kleine "Scheibchen" unterteilt auf dem sich die Daten befinden. Der Diskettenmonitor macht nichts anderes, als sich eine dieser "Scheiben" herauszupicken. Die Daten sind als Hexadezimalzahlen auf dem Bildschirm zu sehen. Ihr könnt mittels dem Diskettenmonitor die Daten verändern und die geänderten Daten wieder abspeichern. Allerdings müßt Ihr wissen, an welcher Stelle des zu verändernden Programms welche Daten stehen. Ein Beispiel: In einem Rollenspiel haben die Charaktere unter anderem Erfahrungspunkte. Wenn Ihr wißt, wo sich diese Daten befinden, und Ihr die Punkte in entsprechende Hex-Zahlen umwandelt, könnt Ihr mit dem Diskettenmonitor "Super"-Helden basteln, indem man einfach die Erfahrungspunkte nach oben setzt. *mh*

Literaturgefecht

Eigentlich gehört dieses Thema nicht in ein Computerheft, doch der Leserbrief von Michael Hoenig in Ausgabe 2/92 hat mich ein wenig wütend gemacht. Stellvertretend für Millionen anderer Stephen King-Leser wehre ich mich gegen den Vorwurf, daß die Bücher von King "auf billigen Schockeffekten aufgebaut" sind oder "man sich mit ihnen verblödet". Ich wette, Michael hat noch nie ein Buch ganz durchgelesen, dann würde er nämlich erkennen, daß die Bücher, zugegebenermaßen manchmal etwas unrealistisch, aber hochspannend und in einem unnachahmlichen Stil geschrieben sind. Zu empfehlen wäre "Das Monstrum" oder "Needful Things". Markus Frei, CH-Zäziwil

Lieber Volker! Was Du Dir bei der Beantwortung des Leserbriefes von Michael Hoenig geleistet hast, kann von mir nicht kritiklos hingenommen werden! Als Leser von fantastischer Literatur wirst Du mir wohl zustimmen, daß es — wie in jedem Literaturgenre — gute und schlechte Fantasieromane (ich ordne unter diesen Begriff Sf/F/Horror) gibt. Natürlich gibt es darunter sowohl ausgesprochene Trivialwerke (ohne jetzt auf diesen sehr umstrittenen Begriff weiter einzugehen) als auch intellektuell sehr anspruchsvolle Literatur. Davon abgesehen übertrifft der Unterhaltungswert eines gut geschriebenen Fantasieromanes "realitätsbezogene" Literatur oft bei weitem — stehen den Autoren doch faszinierende Möglichkeiten offen. Fantastik spielt mit Möglichkeiten und lebt von dem, was sein könnte, sowie von dem, was nicht ist, nicht sein könnte und auch niemals sein wird. Damit können viele nichts anfangen und lehnen folglich eine Beschäftigung mit dieser Literatur ab, was selbstverständlich zu akzeptieren ist. Wer aber, wie Herr Hoenig; Fantastik mehr oder weniger als "Schmarrn" bezeichnet, beweist damit nur bemerkenswerte Literaturunkenntnis, denn er hat nicht begriffen, daß die Qualität eines literarischen Werkes nicht von dessen Thematik abhängt. Doch nun zu Deiner Antwort auf Herrn Hoenigs Brief: Statt bezüglich fantastischer Literatur entsprechend oben getroffener Aussagen einiges klarzustellen, weist Du darauf hin, daß manch einer von Euch das intelektuelle Potential hätte (...), Ihr aber lieber einen "trivialen" (wenigstens hast Du "trivial" in Anführungszeichen gesetzt) F/Sf-Schmöker lest. Damit hast Du Herrn Hoenigs pauschalierte Meinung ordentlich bewässert und wohl all jene verärgert, die es besser wissen. Ich persönlich, obwohl akademisch verbildet, bevorzuge gute Space-Operas und grauslige Horror-Romane, weil ich neben den geistigen Tiefen meiner beruflich anfallenden Fachliteratur keine Lust habe, auch noch die "tieferen Seelenzustände in Martin Walsers neuestem Werk auszuloten".

Jutta Beilmann, Langenlohnsheim

Was des einen Lesegenuß, ist des anderen Verdruß! An dieser Stelle muß ich den hier so malträtierten Martin Walser mal in Schutz nehmen. Weil das eine gut ist, muß das andere ja nicht zwangsläufig schlecht sein. Ich habe nicht das Gefühl, Seelenzustände ausloten zu müssen, um reines Lesevergnügen bei der Lektüre seiner Romane zu haben. Für mich zeichnet sich sein Werk durch bissigen Sprachwitz, geniale Wortschöpfungen und eine unbestechliche Beobachtungsgabe aus. *up*

Um das literarische Quartett vollzumachen, meldet sich abermals der gescholtene Redakteur zu Wort: Lieber Martin Walser, sogar ich weiß um Ihre Verdienste für die deutschsprachige Literatur — Ihre Novelle "Ein fliehendes Pferd" sollte in keinem Bücherregal fehlen. Ich hoffe Sie und Ulli Peters können mir noch einmal verzeihen.

Zum Thema Science-fiction und Fantasy: Wenn hier jemand eine pauschalierte Meinung hat, dann ist das sein Problem. Ich kann nur jedem empfehlen, sich auf diese Art Literatur einzulassen. *vw*

Oh No!

Nachdem ich mir das Spiel "Oh No! More Lemmings" zugelegt habe, mußte ich feststellen, daß nicht nur die Lemminge seit dem Ur-Spiel nichts dazugelernt haben, sondern auch die Programmierer des Programms. So



wundert es mich um so mehr, daß die Amiga-Version in Ausgabe 3/92 von Euch auch noch ein "hervorragend" als Wertung bekommen hat. Wird bei der MS-DOS-Fassung noch der fehlende Zwei-Spieler-Modus zu Recht bemängelt, bleibt der Schnitzer unerwähnt, für eine flotte Doppelpartie am Amiga wieder eine zweite Maus zur Verfügung haben zu müssen! Dann dürft Ihr bei anderen Fortsetzungen die fehlenden Verbesserungen auch nicht rügen. Zudem muß man sich sowieso fragen, für wen das Programm bestimmt ist. Die Besitzer des Ur-Lemmings, welche sich lediglich die Datendiskette dazukaufen, dürften sich über "Tame" schwarzärgern, weil er nicht nur simpel, sondern quälend öde und viel zu leicht ist (oder bin ich einfach zu gut, daß ich noch im 20ten Level beim 1. Versuch alle Lemminge rette?).

Für Neueinsteiger sieht es nicht besser aus. So vermisse ich bei der 1. Stufe den Lerneffekt, welcher beim Original vorhanden war. Ab "Crazy" nimmt dann der Schwierigkeitsgrad so extrem zu , daß viele Neulinge frustriert sein dürften. Für mich ist "More Lemmings" ein durchschnittliches, *noch* empfehlenswertes Spiel. Durch die Mängel (und solange Psygnosis nicht für Amiga-Besitzer eine zweite Maus dazulegt) verdient es aber auf keinen Fall die Note "hervorragend".

Nico Jurran, Bremen

So ganz können wir Deine doch recht harsche Meinung nicht teilen. Zum einen ist *Oh no! More Lemmings* keine Fortsetzung zum Originalspiel, sondern nur ein sog. "Add-On" (An der offiziellen Fortsetzung wird gerade gearbeitet). Daß sich Besitzer des Ur-Lemmings angesichts der "Tame"-Stufe ärgern, halten wir für etwas übertrieben — Lemmingsveteranen greifen bei *Oh no!* einfach auf die schwereren Stufen zurück. "Tame", das Du als zu leicht empfindest, ist eigentlich für genau jene Spieler gedacht, die den Oldie noch nicht kennen, und die sich bei "Tame" an Steuerung und Bedienung gewöhnen können. *mh*

Wanted dead or alive: M.U.L.E.

Ich grub neulich mit einigen Freunden den alten Atari 880 XL aus; besonders ein Spiel faszinierte uns noch genauso wie vor vielen Jahren: M.U.L.E.

In Ihrer Ausgabe 8/90 also vor 20 (!) Monaten berichteten Sie auf den Seiten 24/25 ausführlichst von einer Deluxe-M.U.L.E.-Version, bei der sogar schon diskutiert wird, ob ein 4-Spieler-Adapter beiliegen soll. Kurzum, es hatte den Anschein, als ob es M.U.L.E. vielleicht sogar bis zum Weihnachtsfest schafft.

Man wartet und wartet... und wartet... und... nichts!

In keiner der folgenden 20 Ausgaben wird das Wort M.U.L.E. auch nur erwähnt (außer beim Traders-Test 5/91).

Würden Sie sich bitte bei E.O.A. oder dem zuständigen Programmierteam erkundigen, wie es denn nun mit der schon so lange versprochenen und heiß ersehnten AMIGA-Umsetzung aussieht?

Ralph Laubenbacher, Dingolfing

Wir haben uns bei dem zuständigen Programmierteam, oder dem was davon übrig ist, für Euch nach *Deluxe M.U.L.E.* erkundigt.

Hier die traurige Wahrheit: Das Spiel ist fast fertig, wird aber aus Personalmangel (viele der ursprünglichen Programmierer studieren mittlerweile), dem Fehlen eines Distributors und einigen Problemchen mit Electronic Arts nicht fertiggestellt und vorläufig auch nicht erscheinen. *mh*

Unauffindbar

In der Ausgabe 10/91 sprecht Ihr über CD-Spielemusik, und daß Ihr in Zukunft solche Musik in Eurer Medienrubrik berücksichtigen wollt, doch ich vermisse seit dieser Ausgabe solche CD-Musik. Auf Seite 143 bietet Ihr von Hülsbeck eine CD an, die ich mir sofort bestellt habe. Doch wo bleiben die Neuerscheinungen und Zusatzinformationen zu diesem für mich sehr interessanten Thema? Die Zeitschrift kaufe ich seit 11/86 (Happy Computer), sie ist immer interessant und

spannend geschrieben, auch wenn man keinen Computer hat. Ich glaube, daß man mit solchen Neuerungen diese Zeitschrift nur aufwerten kann. Mich würde außerdem interessieren, wo es diese Computermusik-CDs zu kaufen gibt, wieviel sie kosten und seit wann sie auf dem Markt erhältlich sind.

Harald Schweiggl, Ö-Innsbruck

In dieser Ausgabe findest Du einen Bericht über neue Videospielemusik. Kaufen kannst Du die CDs bei einigen Versandhändlern; die Kosten liegen bei etwa 40 Mark pro CD. Näheres entnimm bitte dem entsprechenden Artikel.

Minderbemittelte Leser?

Beim ersten Durchblättern der *POWER PLAY* 4/92 fiel mir sofort Euer Wettbewerb "T-Bird" auf. Solche Wettbewerbe finde ich eigentlich ziemlich toll. Doch mal ganz im Ernst: Die Fragen, die Ihr stellt, haben wirklich "Kaffeefahrt-Niveau"! Man muß schon ziemlich beknackt sein, um derart einfache Fragen nicht beantworten zu können; zumal alle Antworten im Infotext zum T-Bird direkt neben den Fragen abgedruckt wurden. Daß Ihr Eure Leser aber nicht für geistig minderbemittelt haltet (bei solch einem Wettbewerb kommt man durchaus auf diesen Gedanken), sieht man am knackigen Cisco-Heat-Wettbewerb (die Fragen haben es wirklich in sich, toll!) Daher stellt sich die Frage: Warum einen so leichten, lächerlichen Wettbewerb? Laßt Ihr Euch die Fragen etwa von den Firmen aufdiktieren?

Mal was anderes, Michael. Beim Durchblättern der *POWER PLAY* 3/89 (staub, staub) sah ich ein Foto von Dir, auf dem Du in den Sessel geschlunzt ein Paar braune Cowboy-Stiefel in Kamera stecktest. Trägst Du die Dinger eigentlich immer noch?

Christian Watzke, Wildeshausen

Nein, nein, nein! Wir lassen uns die Fragen zu einem Wettbewerb nicht von der betreffenden Firma aufdiktieren. Außerdem liegt es uns wahrlich fern, die Leser als "minderbemittelt" zu betrachten. Trotzdem kann es durchaus mal passieren, daß wir einen Wettbewerb auch mal mit Fragen der Marke "extraleicht" spicken. Dies soll aber nicht der Regelfall sein, wir bemühen uns, eine Mischung aus harten und leichteren Fragen zusammenzumixen (siehe den "Cisco Heat"-Wettbewerb).

Ja, ja, ja! Ich trage die Dinger immer noch. Natürlich sind die guten alten Stiefel nicht mehr die frischsten; bislang sind sie elfmal beim Schuster gewesen (neue Sohlen!) und fallen trotzdem langsam aber sicher auseinander (ich sollte mir wirklich mal neue holen). *mh*

Bitte mit Konsölchen

Mir hat Euer Konsolentest in Ausgabe 1/92 wirklich gut gefallen. Aber könntet Ihr nicht auch noch mal die restlichen drei oder vier Konsölchen (PC-Engine, Neo Geo, Atari VCS 7800 und die Turbo Grafx) testen? Es würde mich wirklich interessieren, was diese vier Maschinen für Leistungen bringen, besonders der Atari VCS 7800!

Sascha Becker, Wenden

Über das Neo Geo kannst Du Dich an anderer Stelle in dieser *POWER PLAY* schlau machen, die Turbo Grafx ist wiederum mit der PC-Engine technisch identisch, aber nicht kompatibel. Die Atari 7800-Konsole ist mit der XL-Heimcomputerserie verwandt und basierte auf einem flott getakteten 6502-Hauptpozessor; technisch leistete die Konsole in vielen Belangen mehr als der C-64 und könnte es heute noch knapp mit Nintendos-Entertainment-System aufnehmen. Hier die gewünschten technischen Daten:

	Atari 7800	PC-Engine
Prozessor	6502-ähnlich (8-Bit)	6502 (8-Bit)
Grafikauflösung	diverse-Modi	256 x 216
Farben	256	512
Soundkanäle	4	6
Cartridge-ROM	32 KByte	512 KByte

Inserentenverzeichnis

Impressum

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Leitender Redakteur: Michael Hengst (mh)
Redaktion: Winfried Forster (wi), Volker Weitz (vw), Richard Eisenmenger (ri), Knut Gollert (kn)
Ständige freie Mitarbeiter: Boris Schneider (bs)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski
Redaktionssekretariat: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Redaktionsdirektor: Dr. Manfred Gindle

Layout: Bernd Wiehl (Cheflayouter), Susanne Bübl, Cornelia Pflanzer
Titellayout: Wolfgang Berns
Bildredaktion: Wallo Linne (Ltg.), Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie), Werner Nienstedt (Computergrafik)
Titel: Ocean

Anzeigendirektion: Jens Berendsen — verantwortlich für die Anzeigen
Anzeigenleitung: Hans W. Cada
Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1992

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung
Tel.: 089/4613-894, Telefax: 089/4613-789

Gesamtvertriebsleiter: York von Heimburg
Leiter Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/3190 06-0

Erscheinungsweise: monatlich (zwölf Ausgaben im Jahr)

Verkaufspreis: Einzelheft DM 6,50
Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ. Postfach 14 02 20, 8000 München 5

So können Sie die Zeitschrift abonnieren:
Power Play, Abonnement-Service,
Markt & Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar
Tel.: 089/4613-702, Telefax: 089/4613-774
Jahresabonnement Inland DM 69,90 frei Haus inklusive MwSt.
Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/ 643866, Jahresabonnementpreis: öS 588,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lensburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnementpreis: sFr. 78,-

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,- , in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-

Produktion: Klaus Buck (Ltg./180), Wolfgang Meyer (Stellv./887)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.
Anfragen an Leo Hupmann, Tel.: 089/4613-489, Telefax: 089/4613-626

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:
Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Otmar Weber, Ingenieur, München: Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; Aufsichtsrat; Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Dr. Erich Schmitt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg.
ISSN 0937/9754



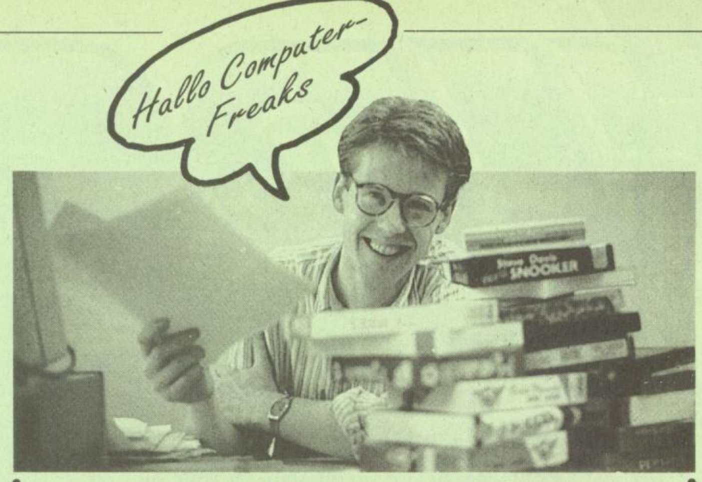


Heft 6/92

ZUM SAMMELN!

Power-Tips

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München



Wem all die *Gunship 2000* und **SWOTL**-Tips in dieser Ausgabe der Power-Tips zu martialisch sind, der sollte sich die Lösung zu **Eco-Quest I** genauer ansehen. Sierra zeigt mit diesem schönen Programm, wie man den Blick für gesellschaftliche Mißstände spielerisch schärfen kann. Ein nachahmenswertes Unterfangen, das man anderen Spieleherstellern wärmstens ans Herz legen darf.

Hier mal wieder ein Hilferuf von unserer guten Fee Susan: Bitte gebt auf allen Tips eine Kontonummer an! Opa, Onkel, Schwester — von wem ist völlig egal. Hauptsache wir wissen, wohin wir Euer Honorar überweisen können. Uns erspart Ihr damit zusätzliche Telefonarbeit und Ihr kommt schneller zu Eurer Belohnung.

In letzter Zeit zeichnet sich ein erfreulicher Trend ab. Immer mehr von Euch schicken Ihre Texte und Manuskripte gleich auf Diskette ab. Dadurch werden unsere Schreibkräfte entlastet und die Bearbeitung Eurer Tips geht entsprechend schneller. Wer also ein Schreibprogramm sein eigen nennt, sollte dieses nützliche Werkzeug auch benutzen.

Volker

Black Gold

Bergarbeiter Sven Kopp-Bahman aus Bremen hat erfolgreich als Besitzer einer Kohlemine gewirkt. Hier seine Empfehlungen, wie man schon als Jungunternehmer zu erfreulichen Gewinnen kommt.

Konzentriert Euch in den ersten Monaten nur auf die im Großhandel erhältlichen Arbeitsgeräte. (Personal nicht vergessen, später ist das Arbeitsamt leergekauft.) Liegen die Preise für Arbeitsgräte unter 30 DM, alles Geld zusammenkratzen (Kredite) und in Arbeitsgeräten investieren. Wartet, bis die Verkaufspreise bei 40 bis 45 Mark liegen und alles schnell wieder verkaufen. Nach zwei drei solcher Transaktionen hat man genug Geld für die nächsten Jahre.

Moonstone

Christian Stolze aus Clausthal-Zellerfeld bietet uns ein Extraleben an. Hier sein kleiner Trick: Man begibt sich nach Stonehenge. Wenn man einen magischen Gegenstand anklikken soll, klickt man einfach auf Strength (Constitution, Endurance). Das Programm schenkt uns ein Gratisleben.

Wahlweise dürft Ihr auch einen Dolch opfern. Nach dem entsprechenden Ritual gibt's ein Extraleben und den Dolch zurück.

Conan the Cimmerian

Michael (Conan) Moczynski aus Dortmund ist unter die Geldmacher gegangen und verhilft uns zu ausreichendem Baren in der Tasche.

Wenn Conan zwei oder mehr Diamanten in der Tasche hat, geht er zu "Baneng's Gems" und verkauft nur einen dem Verkäufer für 150 Goldstücke. Anschließend kauft man den Diamanten für 120 Goldstücke zurück. 30 Goldstücke Reingewinn. Das darf man so oft wiederholen, wie man will.

Monkey Island II

Sebastian Spiewok aus Berlin hat ein Herz für faule Piraten. Wer es nicht erwarten kann zu gewinnen, muß nur gleichzeitig die "Alt"- und die "W"-Tasten drücken und die Frage mit Y(es) bzw. J(a) beantworten. Schwupps, alle Rätsel sind gelöst.



Secret Weapons of the Luftwaffe

Markus Kassulke aus Haßfurt hat sich die 500 Mark für den Tip des Monats redlich verdient. Hier seine unentbehrlichen Pilotentips:

Fliegt man auf amerikanischer Seite den Feldzug "Final Victory" unter historischen Voraussetzungen, die sich mehr oder weniger aus "Strategic Bombing" und "D-Day Air Superiority" zusammensetzen, so sind folgende Vorschläge und Tips für alle SWOTL- Fans sehr hilfreich:

Bei jeder einzelnen Campaign gibt es zwei unterschiedliche Typen, nämlich die "Main"- und "Secondary Raids". Der Unterschied zwischen den beiden besteht darin, daß die Hauptmission selbst organisiert und geflogen werden muß, Nebenmissionen aber in Auftrag gegeben werden. Der Erfolg der Zweitmission hängt davon ab, ob Ihr Euer Ziel (Anzahl der Gebäude) erfolgreich zerstört habt.

Main Raid

Sollte die deutsche Luftwaffe noch vollkommen intakt sein, ist es ratsam, nur zwei Flugzeuge wegzuschicken, da es sonst zu viele eigene Verluste geben könnte. Die erste der beiden Maschinen sollte ein Bomber sein, der den Auftrag hat, ein deutsches Ziel zu bombardieren. Ein eigenes Flugzeug, am besten eine P-47 (starke Feuerkraft und ziemlich gut zu fliegen), müßte seine Mission möglichst nahe bzw. über einem von Euch ausgesuchten Ziel beginnen, um so den weiten Anflug und mögliche Verluste Eurer Maschinen zu vermeiden. Also setzt Ihr einfach Euren Beginnpunkt über ein Bodenziel und stellt die Höhe (ALT) auf ca. 1000 Fuß, um nicht mit Gebäuden zusammenzustoßen. Wenn Ihr dann noch die Order "Escort Top Cover" oder "Escort close" eingebt, dann lenkt die B-17 die ganze deutsche Luftabwehr ab (ansonsten habt Ihr auch die feindlichen Jäger am Hals). Bei solchen Ablenkungsmanövern verliert Ihr fast immer den Bomber, dafür sind aber die gesamten Abfangjäger der Luftwaffe damit beschäftigt, ihn abzuschießen. So könnt Ihr Euch in aller Ruhe Eurem eigenen Auftrag widmen. Am besten greift ihr nur feindliche Ölraffinerien, Munitionsfabriken und Flughäfen an, da diese recht gut zu zerstören sind und zum größten Teil zum Sieg Eures Feldzuges führen (Ihr kommt den "Goalpoints" schneller näher).

Secondary Raids

Wie schon erwähnt, hängt der Erfolg der "Secondary Raids" von Eurem eigenen Erfolg ab. Je nachdem wie gut Ihr seid, solltet Ihr auch die Verteilung der Bombergruppen, der eskortierenden Fighter und der angreifenden Jäger angeben (Tab. 1 zeigt die optimalen Einstellungen), um so die deutschen Ziele so gründlich wie möglich zu zerstören.

Vorschläge zur Taktik

— Vor Beginn jedes einzelnen Missionstages versetzt Ihr Eure Fighter- und Bomberreserven, falls vorhanden, an die Front (z.B. nach Zeist oder Haren). So wächst die Stärke Eurer Gruppen und Ihr habt mehr Flugzeuge für die Nebenmissionen zur Verfügung.

In den ersten beiden Missionen konzentriert Ihr Euch am besten auf von deutschen Gruppen besetzte Flughäfen, um so die Luftwaffe zu schwächen oder sogar auszulöschen.

— Ist nach den ersten beiden Missionen die deutsche Luftwaffe (vollkommen!) zerstört, so könnt Ihr die Ablenkmissionen weglassen und die restlichen sechs Flugzeuge auf feindliche Bodenziele losschicken, da die Gefahr von Verlusten durch deutsche Abfangjäger nicht mehr besteht.

— Konzentriert jetzt Eure Angriffe auf Ölraffinerien, Munitionsfabriken und Kugellagerproduktionen, um so möglichst schnell an Eure "Goalpoints" zu kommen.

— Außerdem ist es manchmal ratsam, einen Campaign-Tag zu überspringen, da so die deutsche Wirtschaft leicht geschwächt wird, und Ihr auf eintreffende Reserveeinheiten

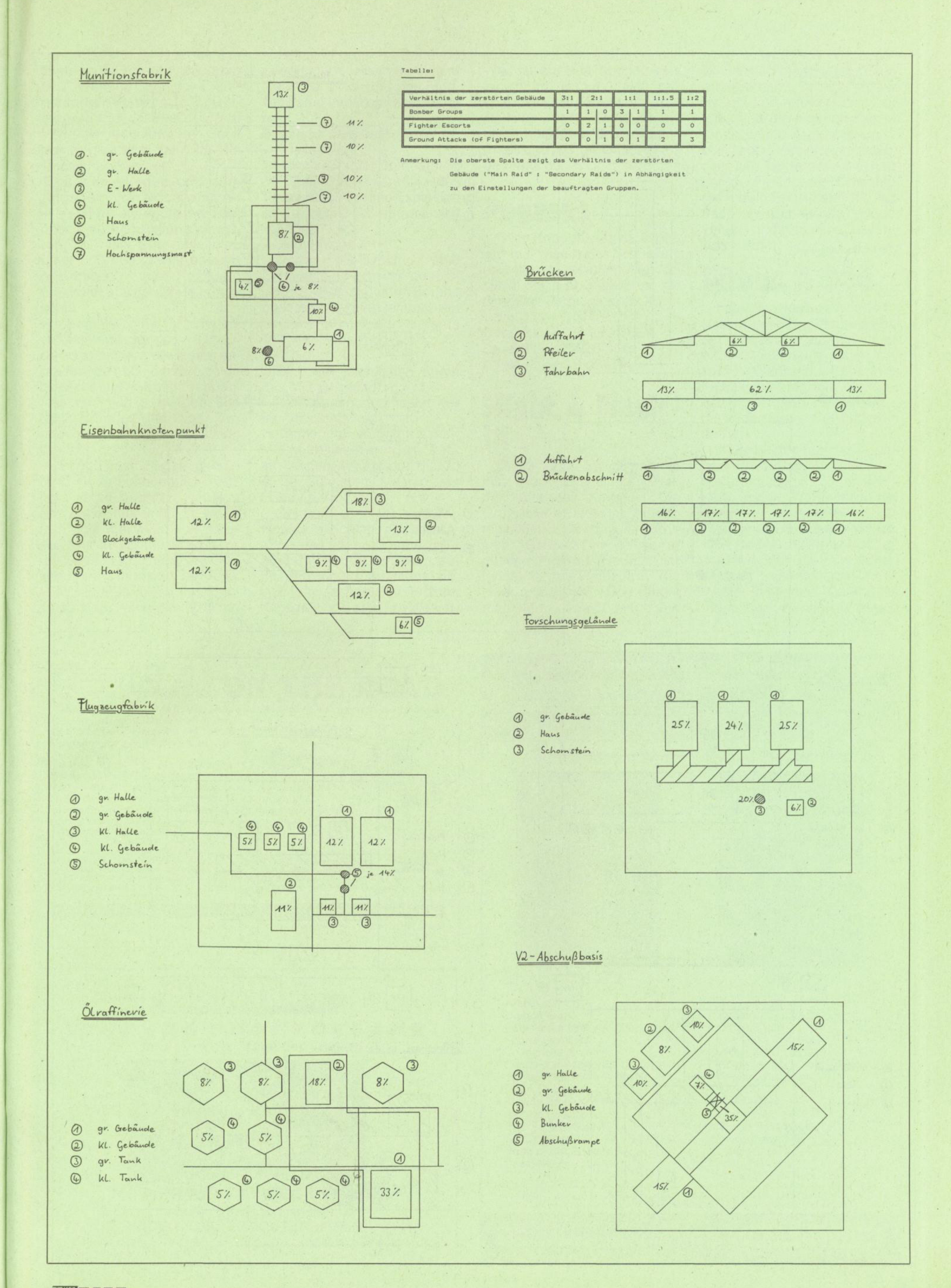
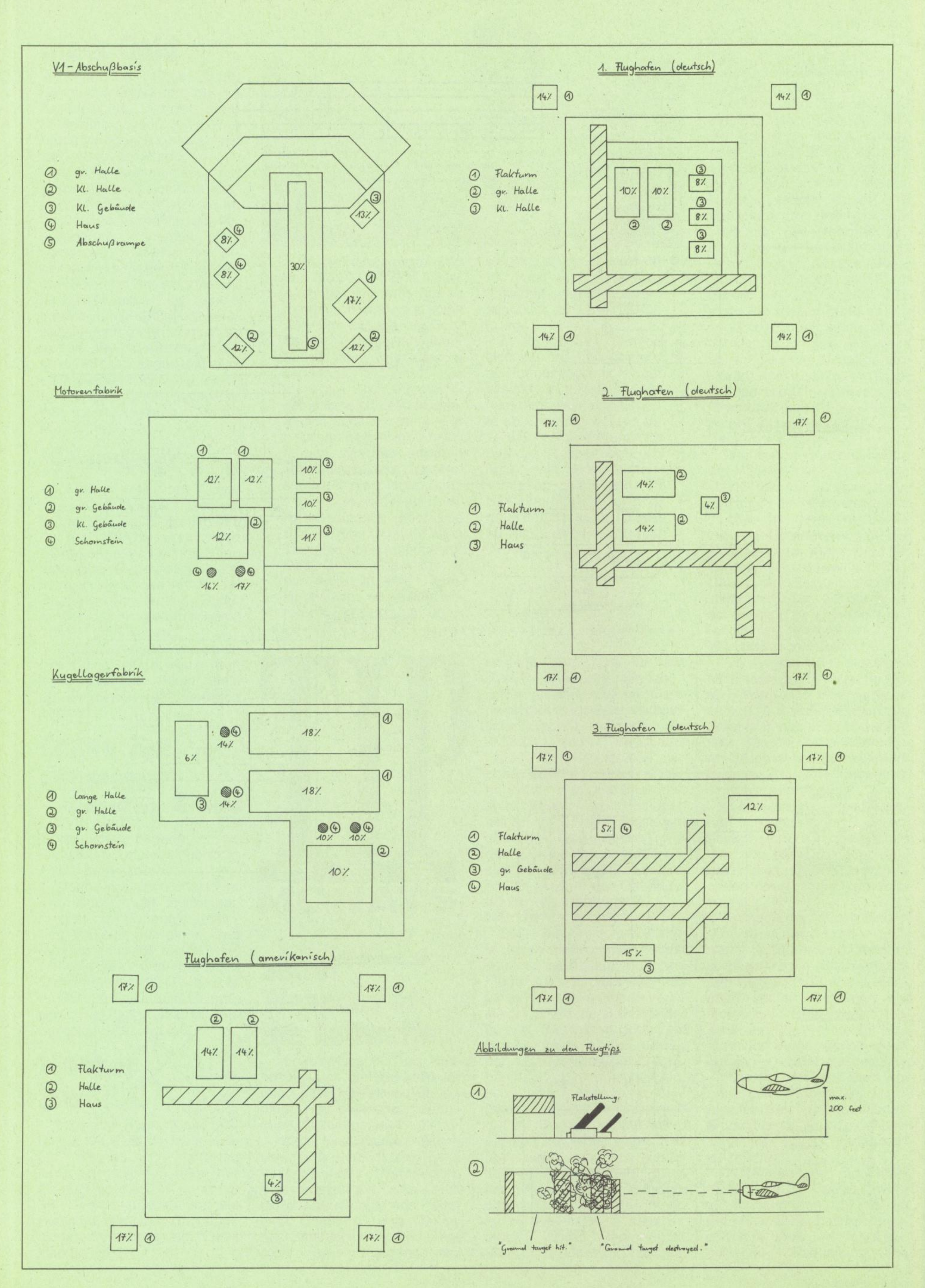


Tabelle:

Verhältnis der zerstörten Gebäude	3:1	2:1		1:1		1:1.5	1:2
Bomber Groups	1	1	0	3	1	1	1
Fighter Escorts	0	2	1	0	0	0	0
Ground Attacks (of Fighters)	0	0	1	0	1	2	3

Anmerkung: Die oberste Spalte zeigt das Verhältnis der zerstörten Gebäude ("Main Raid" : "Secondary Raids") in Abhängigkeit zu den Einstellungen der beauftragten Gruppen.



V1-Abschußbasis
① gr. Halle
② Kl. Halle
③ Kl. Gebäude
④ Haus
⑤ Abschußrampe
30%
13%
8%
8%
17%
12%
12%
1. Flughafen (deutsch)
① Flakturm
② gr. Halle
③ Kl. Halle
14%
10%
10%
8%
8%
8%
Motorenfabrik
① gr. Halle
② gr. Gebäude
③ Kl. Gebäude
④ Schornstein
12%
12%
12%
10%
10%
11%
16%
17%
2. Flughafen (deutsch)
① Flakturm
② Halle
③ Haus
17%
14%
14%
4%
Kugellagerfabrik
① lange Halle
② gr. Halle
③ gr. Gebäude
④ Schornstein
6%
18%
18%
14%
14%
10%
10%
10%
3. Flughafen (deutsch)
① Flakturm
② Halle
③ gr. Gebäude
④ Haus
17%
12%
5%
15%
Flughafen (amerikanisch)
① Flakturm
② Halle
③ Haus
17%
14%
14%
4%
Abbildungen zu den Flugtips
Flakstellung
max. 200 feet
"Ground target hit."
"Ground target destroyed."

warten könnt. — Habt Ihr am Ende sechs von den acht unter den "Winning Conditions" aufgeführten Punkten (z.B. German Groups, Jet Fuel usw.) auf bzw. unter die geforderten Goalpoints gebracht, habt Ihr die Deutschen besiegt.

Tips zum Fliegen und zum Angreifen von Bodenzielen

— Wollt Ihr ein deutsches Ziel oder eine Flakstellung zerstören, so haltet Eure Maschine unter 200 Fuß, da Ihr so dem gefährlichen (und lästigen) Flakfeuer aus dem Weg gehen könnt.

— Ebenfalls solltet Ihr bei nahe zusammenliegenden Gebäuden das mittlere als erstes angreifen, da nach der Explosion benachbarte Gebäude ebenfalls beschädigt werden und Ihr zu deren vollständiger Zerstörung weniger Munition braucht.

— Fängt Euer Flugzeug während eines Luftkampfes plötzlich an zu brennen, schaltet den Motor aus und laßt, wenn Ihr Euch über 1000 Fuß befindet, die Maschine absacken, um Geschwindigkeit zu bekommen. Schon hört der Motor auf zu brennen und Ihr könnt versuchen, eine Notlandung hinzulegen oder ein Gebäude zu zerstören, indem Ihr hineinfliegt (der Pilot und das Flugzeug sind meist ohnehin verloren).

Spezielle Gebäude

— Flaktürme

Beschießt oder bombardiert am besten den unteren Teil des Turms. Nach dessen Explosion ist der obere Teil automatisch zerstört.

— Schornsteine

Durch MG-Beschuß sind Schornsteine schwer zu zerstören. Nehmt eine Bombe oder zwei Raketen (einmal den oberen, einmal den unteren Teil beschießen).

— Öltanks

Sind am leichtesten durch das MG zu zerstören.

— Hochspannungsmasten der Munitionsfabriken

Können nur schwer mit dem MG hochgejagt werden. Trefft am besten die auf der Skizze eingezeichneten Masten mit Bomben.

Generell sind alle anderen Gebäude leicht mit der Bordkanone, mit einer Bombe oder zwei Raketen zu zerstören. Jede deutsche Einrichtung besitzt am Anfang 100 Prozent Kapazität, die sich auf die verschiedenen Gebäude verteilt. Wie, ist auf den Abbildungen zu sehen. Benutzt also beispielsweise Eure Bomben oder Raketen nur für Gebäude mit dem höchsten prozentualen Anteil und jagt die anderen mit dem MG hoch!

Pegasus

Sven Knüppel aus Karlsruhe war mal wieder der Schnellste und hat mit seinem Wunderpferd die vier Paßwörter für Gremlins *Pegasus* erflogen:

Level 11 — SCREECH
Level 21 — DRAGONFLY
Level 31 — BEEBOP
Level 41 — CELESTIA

Might & Magic III

Dieter Boos aus Bornheim hilft allen gescheiterten Helden aus der Klemme. Die Gruppenmitglieder lassen sich mit einem Trick schnell "aufrüsten". Benutzt den Teleporter mit dem Paßwort "Redhot". Ihr landet vor dem Rathaus in "Blistering Heights". Dort findet man einen Level 50 Mage und einen Level 40 Barbaren. Wenn man die beiden anheuert, ihre Items verteilt, neu anheuert und wieder alles verteilt, sind die eigenen Helden für die ersten Kämpfe gut gerüstet. Auf diese Weise lassen sich alle Items vervielfachen, da der geladene Charakter nach dem Entlassen (das Rathaus nicht verlassen) wieder seine ursprüngliche Ausrüstung erhält.

Airbus A 320

Peter Gaydos aus Wuppertal strebt eine Fliegerkarriere bei der Deutschen Lufthansa an und übt zu Hause schon mal fleißig. Während seiner Pilotentätigkeit sind ihm ein paar Erleichterungen eingefallen, die auch anderen nützlich sein dürften.

1. Die beiden Funkfeuer Taunus und Erlangen haben auf der beigelegten "Jeppesen"-Karte andere Werte wie in der Anleitung. Es gelten aber die Frequenzen aus der Anleitung: 116,7 für TAU und 114,9 für ERL.

2. Wer sich die Flugplanerstellung vereinfachen will, macht folgendes: Zuerst die "Jeppesen"-Karten auf einem

Fotokopierer um die Hälfte verkleinern. Dann auf diesen Einzelblättern mit einem Markierer die in der Anleitung aufgeführten Funkfeuer kennzeichnen. Die Flughäfen mit Kennung ebenfalls eintragen. Schließlich die Kopien in Sichthüllen stecken und das Ganze in der richtigen Reihenfolge in ein Ringbuch heften. Nun kann man mit einem wasserlöslichen Filzstift die Flugroute auf den Kunststoff zeichnen. Ist der Flug beendet, einfach wegwischen. Das Ganze ist zwar anfangs etwas mühsam, dafür hat man später alles auf einen Blick.

3. Sollte bei der Atari ST-Version das Triebwerkgeräusch plötzlich verstummen, genügt ein Druck auf die Zehnerblocktasten 1 und 3.

Gunship 2000

Zoltan Djapjas aus Kerpen hat seine Laufbahn als Hubschrauberpilot erfolgreich abgeschlossen.

Das Eingangsmenü hat einen Gag eingebaut: Klickt mit dem Zeiger mal auf den Bildschirm des Computers, der im Zimmer steht. Ihr werdet überrascht sein, was man in der U.S.Army sonst noch alles macht...

Fliegen der Missionen

Grundsätzlich gilt, daß Ihr so tief wie möglich (ca. 17—100 Fuß) fliegen solltet. Dann erfaßt das bordeigene Radar die Ziele zwar sehr spät, doch die Feinde haben meist zu wenig Reaktionszeit um zurückzuschießen. Hieraus resultiert eine wichtige Regel: Feuert den ersten Schuß! Wenn Ihr im Persischen Golf vom Meer aus aufs Festland steuert, solltet Ihr nicht zu tief fliegen, da die Küste ca. 150 Fuß über dem Meeresspiegel liegt. Dies wird Euch bei 16facher Zeitbeschleunigung schnell zum Verhängnis. Habt Ihr die Küstenlinie hinter Euch, fällt das Gelände wieder ab und Ihr könnt wieder etwas sinken. Vorsicht auch beim Rückflug zum Flugzeugträger, wenn Ihr alle Ziele zerstört habt und ganz gelassen mit Zeitbeschleunigung zurückfliegt. Es kracht sehr schnell...

Die Hubschrauberwahl

Es ist sehr empfehlenswert, nach Möglichkeit den Apache oder den Longbow-Apache zu nehmen. Wenn Ihr nämlich eine IR-Rakete abkriegt und es fällt dabei ein Waffenflügel aus, habt Ihr auf der anderen Seite immer noch genügend Raketen, um Euch zu wehren bzw. anzugreifen.

Der Comanche ist auch zu empfehlen, wenngleich er nicht so viele Raketen tragen kann. Das Farbdisplay mit der besseren Übersicht und die bessere Wendigkeit machen das wieder wett. Bei einem Aufklärungsflug solltet Ihr einen Comanche-Scout dabeihaben. Er kann mehr Waffen tragen als der Defender oder der Kiowa.

Die Waffenauswahl

Ihr solltet darauf achten, daß der Hubschrauber so leicht wie möglich ist. Mehr Gewicht bedeutet höheren Treibstoffverbrauch. Nehmt lieber die TOW-2 anstatt der Hellfire. Bei Tiefflug haben sie die gleiche Reichweite und sind genauso effektiv — aber viel leichter. Ebenso sind die Stinger-Raketen den Sidewindern vorzuziehen, auch wenn Ihr eventuell zwei Stinger braucht, um einen Hubschrauber abzuschießen.

Fliegt Ihr den Longbow-Apache, nehmt unbedingt die Hellfire MMW, denn dies sind Fire-and-Forget-Raketen. Seid Ihr vor einem Ziel mit mehreren Objekten, könnt Ihr eine Rakete abfeuern, das nächste Ziel auswählen, wieder feuern und so weiter — sehr effektiv. Von den Hydra-Raketen ist nur die Hydra 70 M247 zu empfehlen, sie ist die stärkste Waffe. Die Hydra-Raketen können gut gegen Infanterie eingesetzt werden, da Hellfires und TOW-2's wenig effektiv sind. Allerdings braucht man lange zum Zielen, also Vorsicht mit den IR-Raketen! Dies ist aber immer noch besser, als bis auf 1,4 km 'ranzufliegen und mit der Bordkanone herumzuballern, während man sich dem Feind auf dem Präsentierteller serviert.

Die Taktik

Da es viele Hügel und Berge gibt, sollte man diese auch als Deckung nutzen und nicht darüber hinwegfliegen, damit man von jedem gut gesehen wird. Die Devise heißt also: heranschleichen und zuschlagen! Dies empfiehlt sich jedoch nur aus sicherer Entfernung (2-3 km), damit man genug Reaktionszeit hat, um Raketen auszuweichen. Geht in Warteposition (mit Auto-Hover) und ballert, was das Zeug hält. Meldet der Copilot, daß das Ziel zerstört ist, sich aber noch ein paar Panzer o.ä. vor Euch befinden, solltet Ihr sie lieber abschießen, da sie Euch sonst beim Rückflug überfallen könnten.

Rescue- und Cargo-Missionen

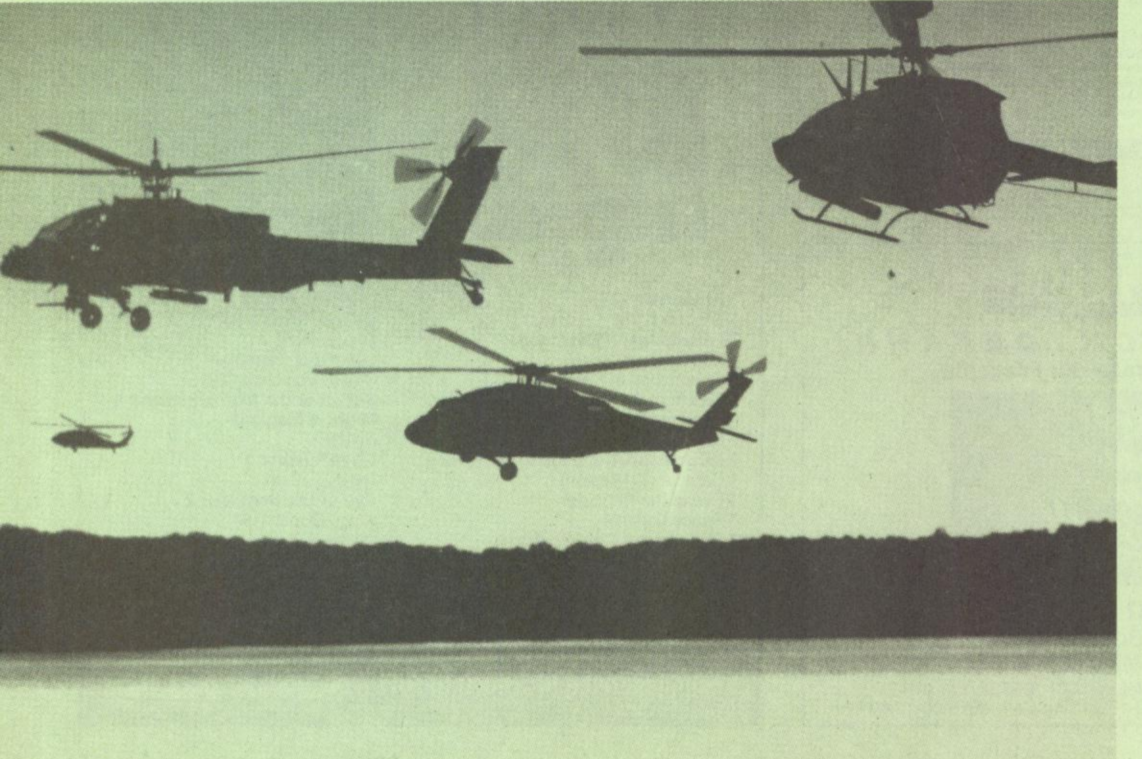
Sollt Ihr einen Piloten oder eine Truppe abholen oder absetzen oder eine Fracht abwerfen, braucht Ihr einen Blackhawk. Die Suche nach Truppen oder nach einem einzelnen Piloten ist nicht ganz einfach: Fliegt zum angegebenen Streckenpunkt und steigt schnell auf, bis Ihr auf dem Radar einen einzelnen grauen Punkt erscheinen seht: Das müßte der gesuchte Pilot bzw. die Truppe sein. Ist er/sind sie es nicht, liegt das gesuchte Ziel ziemlich weit weg in der näheren Umgebung. Hier hilft nur eine gründliche Suche. Doch Vorsicht — der Sprit ist bei solchen Aktionen eher alle als man glauben möchte! Ist die Suchmission die Sekundärmission, brecht sie lieber ab, bevor Ihr einen Piloten verliert!

Habt Ihr das Ziel endlich gefunden, fliegt hin und landet im gelben Zielkreuz oder nahe beim Piloten.

Sollt Ihr eine Fracht abwerfen, so müßt Ihr unbedingt landen — nicht einfach hinfliegen und abwerfen!

Solltet Ihr mit fünf Hubschraubern diese Mission fliegen, wird's etwas kompliziert: Laßt die Light-Section bis kurz vor das Ziel fliegen. Der Leader meldet dann: "I've reached destination". Landet dann mit Eurer Heavy-Section und stellt den Motor ab, das spart Treibstoff. Jetzt könnt Ihr Euch mit Shift-F5 hinter den Transporthubschrauber bringen. Dann auf Kartensicht umschalten und den Transporthubschrauber mit "Flight-To" steuern. Hierbei müßt Ihr beachten, daß der Streckenpunkt im großen Maßstab relativ weit weg ist, da der Hubschrauber sonst nicht in die gewünschte Richtung fliegt. Schaltet nun zwischen Hubschrauber- und Kartensicht hin und her und macht Kurskorrekturen, bis sich der Transporthubschrauber über dem Ziel befindet. Laßt ihn dann landen. Jetzt habt Ihr das Ziel erreicht und könnt den Transporthubschrauber wieder regruppieren und dem Light-Section-Leader den Befehl zum Heimflug geben. Dann dürft Ihr Euch wieder um Eure eigene Mission kümmern.

Der Treibstoff Der Stoff, von



dem man immer zuwenig hat. Ihr solltet Eure Hubschrauber immer volltanken, dann habt Ihr noch Reserve für den Notfall. Sollte der Treibstoff jedoch knapp werden, fliegt so weit Ihr nur könnt zur Basis zurück. Die Chancen für eine Rettung sind so viel höher. Während des Rückfluges müßt Ihr Euren Sprit immer mal im MFD kontrollieren. Habt Ihr nur noch 2 Prozent Sprit, solltet Ihr unbedingt landen. Zwar könnt Ihr mit 0 Prozent Treibstoff eine Weile fliegen, aber Ihr solltet nicht riskieren, aus 50 Fuß Höhe abzustürzen, weil der Motor plötzlich ausfällt. Das kostet Euch Euer Spielerleben und die Mission war umsonst.

Formula One Grand Prix

Johann Kurek aus Dinslaken ist ein begeisterter Computerrennfahrer. Er schickt uns eine Tabelle mit den optimalen Einstellungen für jede Strecke im Spiel. Damit dürften überall Rundenrekorde drin sein.

Formula One Grand Prix

	F	R	B	1	2	3	4	5	6
Phoenix	48	52	7	24	31	37	43	50	57
Interlagos	26	30	6	24	32	40	48	56	63
Imola	26	30	6	24	31	39	47	55	64
Monaco	59	62	2	21	26	33	39	45	52
Montreal	19	22	7	25	32	39	47	55	63
Mexico	40	40	6	25	33	40	47	55	62
Magny-Cours	9	13	8	25	33	41	49	56	63
Silverstone	17	19	7	28	35	42	49	56	63
Hockenheim	2	5	11	30	37	44	51	59	67
Hungaroring	50	52	5	23	30	36	42	49	56
Spa	26	29	8	25	34	42	48	56	65
Monza	9	11	11	27	34	42	50	58	66
Estoril	24	26	6	25	31	38	46	55	64
Barcelona	31	33	8	25	31	38	47	56	63
Suzuka	18	20	9	24	33	40	48	56	64
Adelaide	28	30	2	22	31	39	48	55	63

Legende
F : Frontspoiler
R : Heckspoiler
B : Bremsen vorne
1-6 :1.-6. Gang

Alien Breed

Zwei nützliche kleine Tips hält Bernd Kopka aus Ramminngen für uns bereit. Wer nicht klarkommt mit der Alien-Brut, gibt einfach während des Spiels "TULEBY" (y=z) ein, so gelangt man in den nächsten Level. Gibt man im zweiten Level (nach unten gehen) am Computerterminal "ALIENS ARE FAGGOTS" ein, wird man unsterblich.

Rodland

Hier ein kleiner Tip für alle, die bei *Rodland* nicht weiterkommen. Alexander Hanenberg und Alexander Rupp, beide aus Düsseldorf, helfen uns aus der Klemme.

Geht in den Pausenmodus (P). Drückt fünfmal "Help". Verlaßt den Pausenmodus. Jetzt seht Ihr in der linken oberen Hälfte des Bildschirms ein weißes Herz. Es bedeutet unendliche Leben. Wer nicht die Ausdauer hat, alle Level durchzukämpfen, kann mit "Space" die Abschnitte überspringen.

Star Trek — 25th Anniversary

Tobias (Spock) Bartz aus Lehrte hat an den Kontrollen der Enterprise die ersten drei Missionen überstanden. Weiter geht's dann in der nächsten Ausgabe.

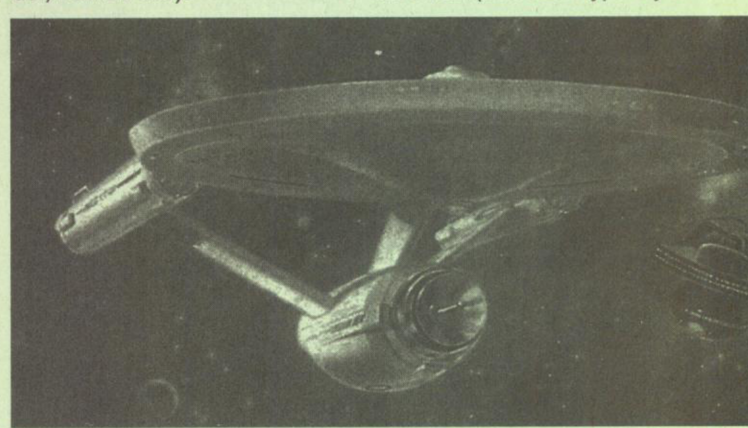
Demon World

1. Nach der Logbucheintragung ertönte eine Meldung, daß die "Republic" bereit für einen Übungskampf ist. Man sollte wie folgt reagieren:
— Schutzschilde ausfahren
— Waffen bereitmachen
— Speed auf Warp 1 drosseln

Falls Ihr diesen Kampf verlieren solltet, macht das nichts — er ist nur als Übung für Ernstfälle gedacht. Natürlich könnt Ihr so lange üben, bis Ihr Meisterschützen seid.

2. Nach dem Kampf meldet sich das Flottenkommando und erteilt Euch den Auftrag nach Pollux V zu fliegen. Falls Ihr Eure Starmap verloren haben solltet, wäre es ratsam, die Schutzschilde auszufahren, die Waffensysteme zu schärfen und auf Warp 10 zu gehen, bevor Ihr Chekov sagt, wohin er fliegen soll. Sobald die Meldung "We arrived at Pollux V" erscheint, sagt Ihr Sulu, er solle in den Standardorbit einschwenken (O). Sobald Ihr diesen erreicht habt, übergebt Ihr Mr. Scott die Kontrolle über die Enterprise und beamt Euch mit Mr. Spock, Pille und einem Sicherheitsoffizier auf die Oberfläche von Pollux V (K und dann auf das Beam-Symbol klicken).

Selbstverständlich könnt Ihr Euch vorher noch vom Schiffscomputer Informationen über Pollux V geben lassen (C und dann Pollux). Der Computer reagiert auch auf andere Stichwörter, die mit Star Trek zu tun haben (z.B. gibt er Auskunft über verschiedene Föderationsschiffe, Mannschaftsmitglieder, Feinde etc.).



Die Oberfläche von Pollux

Auf dem Planeten werdet Ihr schon von einem Einheimischen erwartet, mit dem Kirk reden sollte (1 1 1). Nach dieser Unterhaltung sollte man in die rechte Tür gehen und den Kranken untersuchen (mit dem medizinischen Tricorder?). Nach dieser Untersuchung benötigen wir Hypo-Ditoxyn, das wir selbst herstellen müssen.

Wir verlassen den Raum und klicken zwischen die hinteren Bäume auf den Weg. Wenn sich die Klingonen in unseren Weg stellen, schießen wir mit dem Betäubungs-Phaser "grün" erst auf den linken, dann auf den mittleren und schließlich auf den rechten, der eine Hand verliert, die wir aufheben. Bei einer genaueren Analyse entdecken wir, daß die Klingonen Roboter sind. Jetzt sollte man sich auf die Höhle zubewegen. Dort angelangt, nehmt Ihr vom rechten Gebüsch ein paar Beeren und geht weiter in die Höhle hinein. Jetzt müßtet ihr an einem verschütteten Eingang angekommen sein, den Ihr mit dem Phaser freilegt.

Nachdem der Eingang frei ist, untersucht und verarztet Ihr die Person, die unter den Steinen lag. Jetzt nichts wie zurück an die Stelle, an der Ihr gebannt und materialisiert worden seid.

Ihr betretet den Raum, der hinter der linken Tür liegt. Dort schaut sich Spock den Computer (ganz links) an. Ihr gebt ihm die Computerhand zum Reparieren (benutze Hand mit Tisch in der Mitte des Raumes). Jetzt benutzt Ihr die Beeren, die Ihr vor der Höhle gepflückt habt (benutze Beeren mit Maschine). Dr. McCoy hat jetzt das Hypo-Dytoxin hergestellt, mit dem Ihr den Kranken im anderen Zimmer heilen könnt, was jetzt auch höchste Zeit wird.

Ihr geht also in die rechte Tür und verabreicht dem Kranken das Mittel (benutze Hypo-Dytoxin mit Krankem). Nachdem Ihr den Raum wieder verlassen habt, unterhaltet Ihr Euch im linken Raum mit dem glatzköpfigen Mann. Jetzt sollte sich Captain Kirk die Fossilien im Glaskasten ansehen (benutze Kirk mit Glaskasten). Er unterhält sich mit dem Mann über jedes einzelne Stück. Der Captain kann sich etwas aus dem Kasten harausnehmen (nimm und Glaskasten); er benötigt aber nur das Stück ganz rechts. Kirk verläßt den Raum und geht zu der Stelle, an der er eben die Steine weggephasert hat.

Bei der Tür angekommen, benutzt Kirk die Hand (benutze Hand mit Quadrat). Nachdem sich die Tür geöffnet hat, geht man in die Höhle und steht kurz darauf in einem Computerraum. Hier verstellt Kirk die Regler (Gelb, Rot, Blau). Es erscheint ein Alien, mit dem Kirk sich unterhält (2 2). Er gibt dem Alien das Ding aus dem Glaskasten und die 1. Mission ist beendet.

"Beam us up, Scotty!

(Dies ist zwar nicht der einzige, aber der sicherste Weg, die erste Mission zu erfüllen.)

Hijacked

1. Nachdem man den Auftrag erhalten hat, geht man auf Warp 10, aktiviert die Waffensysteme und fährt die Schutzschirme auf. Dann nimmt man Kurs auf Beta Myamid.

Bei der Ankunft wird gleich gekämpft (Elasi-Piraten). Die Piraten ergeben sich jedoch

nach einigen guten Treffern mit den Photonenkanonen. Nach dem Einschwenken in den Planetenorbit reden wir mit Mr. Spock (T=Talk Spock). Den benötigten Prefix-Code bekommen wir vom Schiffscomputer (C und Masada). Es ist ratsam, sich den Code zu notieren, da er zum Auswendiglernen etwas zu lang ist. Jetzt geben wir Ohura Bescheid; sie soll den Prefix-Code senden (H und 2). Dann gibt man die Zahl ein, die der Schiffscomputer ermittelt hat. Jetzt muß man nur noch die Schilde senken und sich hinüberbeamen.

2. Im Transportraum wird der Kranke von Dr. McCoy untersucht und geheilt, während Mr. Spock den Transporter untersucht. Aus der Klappe nehmen wir den "powerlosen" Transmographier und verlassen den Raum (nehmen Transmographier, dann Klick auf die Tür des Transporterraums). Auf dem Hauptkorridor nehmen wir die Teile, die rechts auf dem Boden liegen (nehmen und Kleinkram) und feuern danach mit dem grünen Betäubungsphaser auf die Tür am Ende des Korridors (benutze Kirks Phaser mit Tür). Wenn wir jetzt den Phaser-Welder, den wir bereits bei uns tragen, benutzen, wird er aktiviert (benutze mit Phaser-Welder). Sollte es beim ersten Mal nicht klappen, feuern wir noch einmal mit dem grünen Phaser auf die Tür und benutzen den Phaser-Welder erneut.

Zwischen den beiden Manövern sollte man nicht allzu viel Zeit verlieren. Es muß schnell gehen: schießen und dann gleich den Phaser-Welder benutzen!

Jetzt müssen wir noch Werkzeug herstellen! Also, Phaser-Welder mit "Scraps of Metal" vereinigen (der Phaser-Welder ist das Schweißgerät; benutze Phaser-Welder, dann wieder auf die Tasche daneben klicken und die kleinen Metallstangen auswählen). Das neue Werkzeug benutzen wir auf dieselbe Weise wie eben im Transmographier. Dann machen wir uns auf den Weg nach rechts in die Tür zum Sicherheitstrakt (die rote Tür an der rechten Wand). Drinnen angelangt, betäuben wir schnell die beiden Piraten mit dem grünen Phaser (benutze Phaser "grün" mit Pirat 1 und Pirat 2). Jetzt benutzen wir Spock mit den drei Kabeln an der Wand mit der Gefängnistür (einfach: benutze Spock mit Kabeln). Danach benutzen wir die Schalter über den Kabeln und entfernen die Kabel anschließend (benutze Kirk mit Forceshield-Button, nimm Kabel). Mit dem befreiten Sicherheitsoffizier kann man reden (muß aber nicht sein).

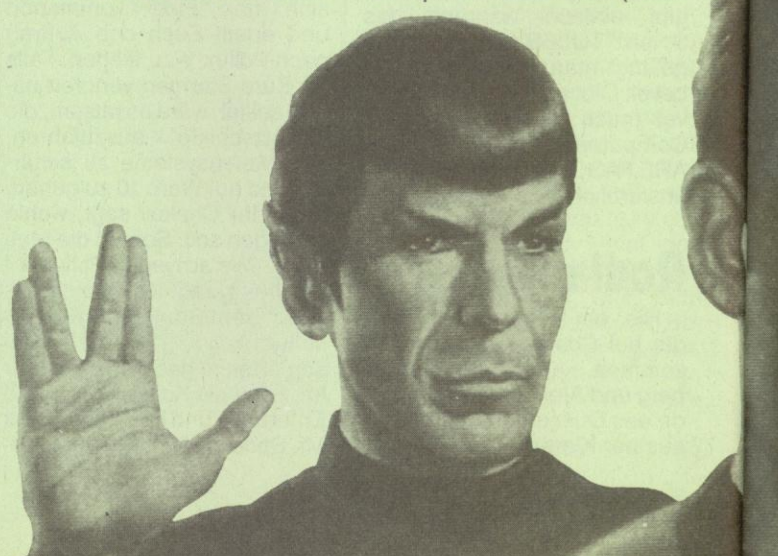
Zurück in den Transporterraum — der Transporter muß repariert werden (benutze Transmographier mit Transporter). Auf Mr. Spocks Wunsch hin geben wir ihm ein langes rotes Kabel (benutze Kabel mit Transporter). Auf der Brücke reden wir mit dem Chef der Piraten (das ist der in der Mitte) und rufen danach unser Schiff (reden mit Pirat, Spruch 1). Nachdem unsere Sicherheitsoffiziere die Piraten festgenommen haben, beamen wir uns zurück auf die Enterprise und haben die zweite Mission ebenfalls glücklich überstanden!

Love's Labour Jeopardized

Nachdem man die Nachricht vom Flottenoberkommando erhalten hat, geht man auf Warp 10, aktiviert die Waffensysteme und schaltet die Schirme ein. Danach fliegt man zur Raumstation Ark7 und kämpft so lange gegen die Romulaner, bis sie sich selber zerstören.

Dann aktiviert man den Orbit (mit O), senkt die Schilde und beamt sich hinüber.

Auf der Brücke von Ark7 sollte sich Mr. Spock zunächst den Computer vornehmen (benut-



ze Spock mit Computer), danach Dr. McCoy und anschließend Captain Kirk, der sich über alle Angaben des Computers informieren sollte (genau wie Pille und Spock!). Ist dies geschehen, verlassen sie die Brücke duch die obere Tür.

Im nächsten Raum öffnet man den linken Schrank (benutze Schrank) und nimmt den Antigravitator heraus (nimm Antigravitatoren). Auf Spocks Gerede reagiert man am besten gar nicht!

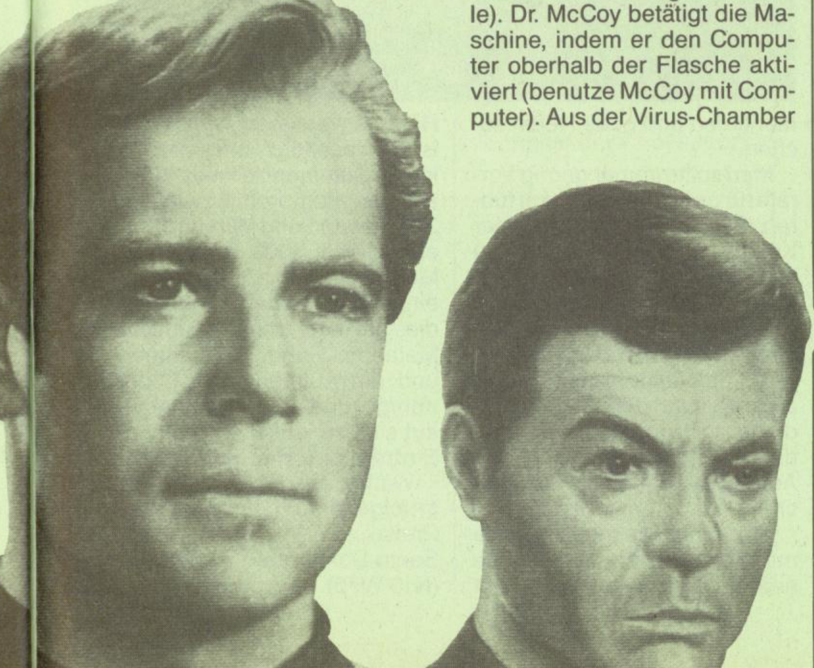
Der Raum wird jetzt nach rechts verlassen (Klick auf die rechte Tür). Dann geht man in die obere Tür, wo wir den Schraubenschlüssel aufheben (nimm Schraubenschlüssel). Anschließend öffnen wir erst den rechten Schrank (benutze Schrank), dann benutzen wir den Schraubenschlüssel mit der N2-Gasflasche, bringen die Antigravitatoren an und stecken die Flasche ein (benutze Antigravitatoren mit N2-Flasche).

Der Captain steht vor einer Luftschachtabdeckung, die wir mit dem Schraubenschlüssel entfernen (benutze Schraubenschlüssel mit Luftschachtklappe). Ebenso verfahren wir mit der rechteckigen Klappe unter dem Computer. Wir entnehmen die Isolation (benutze Kirk mit Isolation), verlassen den Raum wieder nach unten und stecken die Isolation in den Destillator. Den Behälter, den wir jetzt erhalten haben, packen wir in den Raum, in dem wir die Antigravitatoren gefunden haben in die kleine rote Klappe des Synthesizers (benutze Behälter mit Synthesizerklappe). Jetzt schließen wir mit dem Schraubenschlüssel die Gaszufuhr oberhalb der beiden Gasflaschen ab und entfernen die O2-Flasche mit dem Antigravitator (benutze Antigravitator mit O2-Flasche). An die Stelle setzen wir die N2-Flasche und schließen die Gaszufuhr wieder an (benutze N2-Flasche mit leerer Stelle; benutze Schraubenschlüssel mit Gashähnen oberhalb der Gasflasche). Bevor wir jedoch die Maschine mit "benutze Synthesizer" aktivieren, entfernen wir den roten Behälter wieder mit "nimm Poly-Behälter" aus der Klappe. Danach müßte eigentlich ein Liter Ammonium? hergestellt worden sein, den wir einstecken.

Da wir ja jetzt schon Experten in Sachen Gasflaschenwechsel sind, drehen wir wieder den Hahn zu und tauschen mit dem Antigravitator die N2-Flasche gegen die O2-Flasche aus und drehen den Gashahn wieder auf (benutze Schraubenschlüssel mit Gashahn — benutze Antigravitator mit N2-Flasche — benutze O2-Flasche mit leerem Platz neben der anderen Flasche — benutze Schraubenschlüssel mit Hahn).

Wir nehmen das rote Gas an uns und gehen wieder in den Raum mit dem geöffneten Luftschacht. Dort angekommen, schütten wir das TLTD-Gas in den Schacht (benutze TLTD-Gas mit Luftschacht) und gehen zurück in den Destillatorraum.

Dort öffen wir den Schrank mit der Aufschrift "Freezer-Unit" und entnehmen einen Virusbehälter (benutze Schrank — nimm Virus). Den Virus plazieren wir in die obere Maschine in der Virus-Chamber, die Flasche Ammonium in den "Anti-Agents-Nozzle" direkt daneben (benutze Virus mit Virus-Chamber — benutze Ammonium mit Anti-Agents-Nozzle). Dr. McCoy betätigt die Maschine, indem er den Computer oberhalb der Flasche aktiviert (benutze McCoy mit Computer). Aus der Virus-Chamber



entnehmen wir nun den Antivirus und kehren zum Synthesizer-Raum zurück. Den Antivirus legen wir in die Klappe und aktivieren dann die Maschine (benutze Antivirus mit Klappe — benutze Maschine). Die Spritze, die dabei entsteht, nehmen wir uns und heilen Spock (benutze Spritze mit Spock).

Dann gehen wir in den Raum, in dem wir den Antivirus hergestellt haben und benutzen die Leiter. Unten angekommen, gehen wir durch die obere Tür und befreien Dr. Carol Marcus (benutze Kirk mit Dr. Marcus). Anschließend bekommen alle Romulaner eine Spritze, auch die vor der Tür (benutze Spritze mit Romulanern). Mit dem Romulaner, der sich im selben Raum wie Dr. Marcus befindet, sollte Kirk sprechen (2), bevor auch diese Mission beendet ist!

Achtung: Sollte die Mission bis zu dem Punkt, an dem Spock die Spritze bekommt, nicht schnell genug vorangehen, so stirbt das Langohr und die Mission ist zu Ende!

Titus the Fox

Oliver Wendemuth aus Köln hat ein Herz für kleine Füchse und hat den rotbraunen Racker sicher durch alle 16 Level von Titus Geschicklichkeitsspiel gesteuert:

Level	Code
1	2625
2	8455
3	2974
4	4916
5	1933
6	0738
7	2237
8	5648
9	6390
10	8612
11	4187
12	1350
13	9813
14	5052
15	3360
16	2045

The Crypt

Weiter geht es mit dem zweiten Teil der Auflösung von Incentives 3-D-Abenteuer. Karl Hangl aus Haid/Ansfelden schreitet zur Tat.

Wir fahren mit dem "Lift" hinunter in die IV. Etage. Wir verlassen den "Lift" und gehen hinauf ins "Lift Entrance 3". Von dort steigen wir in den "Lift Shaft". Wir fallen auf den Lift — kostet Gesundheit! Auf dem "Lift" gehen wir nach rechts zum dortigen Brett. Vom Brett aus können wir den Schlüssel von der Wand nehmen. Dann steigen wir wieder in den "Lift Entrance" im III. Untergeschoß zurück.

Nun können wir im Stiegenhaus auch die Tür zur 1. Etage öffnen. Das Fenster im Stiegenhaus erlaubt uns einen kurzen Blick in die "Wilderness". Die Tür führt uns zum "Kerberors".

Im "Kerberors" steht der gleichnamige Geist. Es ist wichtig, den Raum nur mit voller Stärke zu betreten. Sofort zu einer Seitenwand laufen, da "Kerberors" mit seinen drei Köpfen Laserstrahlen in Richtung Tür abfeuert. Mit den Steinen auf die Schnauzen der drei Köpfe schießen. Bei jedem Treffer ertönt ein heller Klang. Nach mehreren Treffern senkt sich jeweils der Kopf. Zuerst die seitlichen Köpfe bekämpfen! Sobald "Kerberors" beseitigt ist, öffnet sich die Tür an der Rückwand.

Wir gelangen ins "Right Atrium" und durch die dortige Tür ins "Gatehouse".

Im "Gatehouse" finden wir an der rechten Holzwand ein Käsestück. Die Tür an der gegenüberliegenden Wand führt uns ins "Left Atrium".

Am Gangende vom "Left Atrium" ist eine Holztür, die sich nur öffnen läßt, wenn bereits alle (10) Schlüssel gefunden wurden. Bevor wir durch diese Tür in den dahinterliegenden Raum "Spirit's Abode" gehen, unbedingt wieder auf die Stärke von "Hercules" bringen!

Im "Spirit's Abode" erwarten uns fünf Geister (Käsestück und Maus am Boden, fliegender Sessel, fliegender Holzquader und fliegendes gelbes Dreieck). Das gelbe Dreieck ist schwer zu treffen, also am besten erst die anderen Geister bekämpfen, dann zum Fenster schauen, auf "Kriechen" schalten und zur gegenüberliegenden Wand schauen. Sind die Geister erledigt, steigen wir vorsichtig aus dem Fenster und schauen in die "Wilderness".

In der "Wilderness" stehen wir nun auf einem schmalen Fensterbrett — Absturzgefahr in den Wassergraben! Wir schauen nach links und sehen zur geschlossenen Zugbrücke. Wir schießen in das weiße Quadrat vor der Zugbrücke und die Brücke öffnet sich.

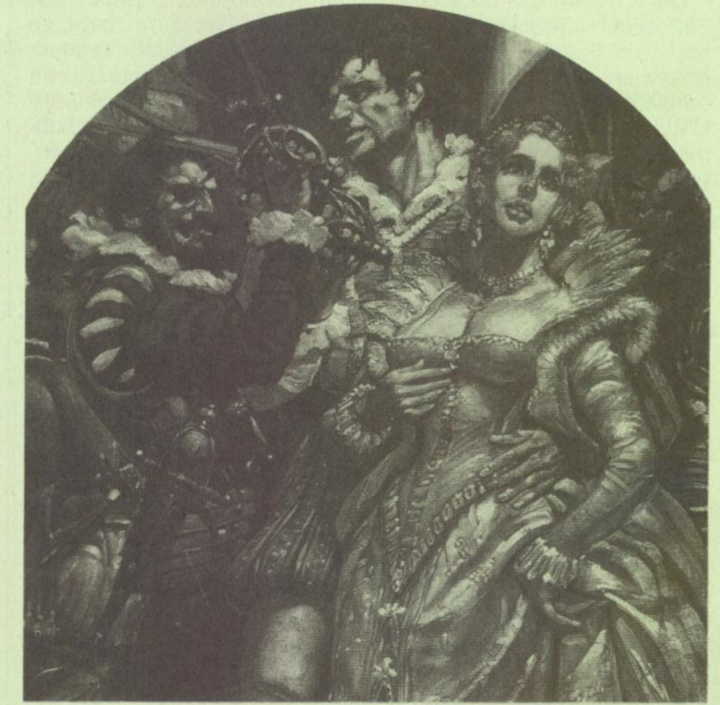
Finale:

Wir brauchen nun nur noch ins "Gatehouse" zurückzugehen und können über die geöffnete Zugbrücke die Burg verlassen. Es wird dann noch eingeblendet, wie viele Geister zerstört wurden (33) und die erreichte Punktzahl (Karl erreichte 6827000 Punkte) angezeigt.

Uncharted Waters

Mark Ebel aus Winsen/Aller geht unter die Freibeuter und kommt mit reicher Ausbeute zurück.

Das dringlichste Problem zu Beginn des Spiels dürfte die Beschaffung des Startkapitals sein. Man veräußert die Ladung seines Schiffes und lädt die maximale Menge an Zukker. Dann fährt man entlang der Küste nach Norden bis Bordeaux, verkauft den Zucker und kauft in Bordeaux oder Antwerpen Porzellan, mit dem man dann zurück nach Lissabon fährt. Diese Route kann man fürs Erste beibehalten. Wenn man nicht mehr jedes Goldstück zweimal umdrehen muß, sollte man etwas experimentieren und neue Häfen suchen.



Man sollte immer genug Vorräte für ca. 14 Tage mit sich führen. Es zahlt sich aus, in jeder Kneipe einige Runden zu schmeißen und nach neuen Maaten Ausschau zu halten. Erhält man die Nachricht, daß man in einem Hafen erwartet wird, empfiehlt es sich, dort auch bald aufzukreuzen. Allerdings sollte man, bevor man den Marktplatz betritt und den Auftrag annimmt, abspeichern.

So schnell wie möglich sollte man sich ein Teleskop und einen Sextanten besorgen, mit denen man neue Häfen entdecken und dann auch wiederfinden kann. Wenn man etwa 10000 Goldstücke beisammen hat, kann man sich ein zweites Schiff zulegen; hier empfiehlt sich eine Bergantin. Als drittes Schiff legt man sich später eine Nao zu, danach kauft man nur noch Galeonen (oder läßt sie sich maßschneidern, dann wählt man natürlich nur das Beste...). Die beste Werft liegt in Sevilla.

Wenn man eine kleine Flottille zusammen hat, löst man alle Geldprobleme, indem man in Lissabon oder Sevilla seine Schiffe mit genug Proviant für etwa 40 Tage ausstattet (evtl. kann man auch die Rationen etwas reduzieren), den verbleibenden Laderaum mit Waffen belegt und nach Santo Domingo (10N 75W) segelt. Dort verkauft man seine Fracht, lädt neuen Proviant und füllt die Laderäume mit Korallen. Mit seinen Reichtümern kann man seine Flotte verbessern und in Häfen investieren. Allerdings ist es wesentlich effektiver, oft kleine Summen zu investieren, ein guter Kompromiß zwischen Zeitaufwand und Wirkung sind etwa 17mal 1000 Goldstücke. Man sollte jeden Hafen so zu einem Verbündeten machen, dies ist eine relativ einfache Methode, Ruhm zu sammeln und die Aufmerksamkeit des Königs (und seiner Tochter...) auf sich zu lenken.

Einträgliche Handelsrouten

Waffen aus Europa erzielen in folgenden Häfen sehr gute Preise:

Santo Domingo:
(N10 W75)

Korallen
San Jorge:
(S0 W0)
Elfenbein
Caracas:
(N5 W75)
Baumwolle
Zeiton:
(N25 E115)
Porzellan/Seide/Rohseide
Mekka:
(N25 E35)
Teppiche/Kunstwerke
(Gildenbesuch lohnt sich)
Aden:
(N10 E40)
Quarz
Mozambique:
(S15 E40)
Gold

Extrem einträgliche Route

Europäische Waffen nach Nagasaki (N30 E125), dort Silber kaufen, damit nach Mozambique (S15 E40), Gold kaufen und zurück nach Nagasaki, bis die Laderäume randvoll mit Gold sind.

Die größte Gewinnspanne bringt der Gewürzhandel (in Indonesien zu haben), allerdings sind die Laderäume sehr schnell gefüllt, so daß man insgesamt zu wenig Gewinn macht. Kämpfe sollte man so lange wie möglich vermeiden, dann benötigt man nur eine kleine Mannschaft und belegt nicht den kostbaren Laderaum mit Proviant.

Wenn man doch angegriffen wird (ist nach einer Weile unausweichlich, wenn die Hostilitywerte — s. View Info in der Gilde — zu hoch werden), sollte man sich sofort eine größere Mannschaft zulegen und alle feindlichen Schiffe (Spanier, Türken, portugiesische Piraten) auf den Grund des Meeres schicken.

In der Schlacht

In der Schlacht sollte man sich nur auf das gegnerische Flaggschiff konzentrieren. Ist dieses versenkt, ergeben sich die restlichen Schiffe (umgekehrt muß das eigene Flaggschiff geschützt werden!). Nahkampf sollte vermieden werden.

Häfen zum Aufstocken des Proviantes findet man in ausreichenden Abständen an allen Küsten. Das Spielfeld orientiert sich nur grob an der realen Erde, insbesondere Koordinaten stimmen oft nicht überein (auf der Schatzsuche kann ein Globus allerdings von Nutzen sein!). Die Loyalität der Maate kann man mit etwas Gold auf 100 halten. Nach und nach sollte man sich alle Spezialgegenstände aus den Gilden zulegen.

Um das Spielziel zu erreichen, muß man Ruhm sammeln, um Aufträge vom König zu erhalten. Diesen Ruhm bekommt man durch Entdeckungen, Siege über feindliche Flotten, Gewinnen von Verbündeten (durch Investitionen) und das Erfüllen von Aufträgen. Hat man die königlichen Aufträge erfüllt, bekommt man einen neuen Adelstitel und darf der Prinzessin den Hof machen. Erbeutete Schmuckstücke schenkt man ihr.

Hat man die Prinzessin vor den Piraten gerettet und zurück zu Daddy gebracht, ist das Spiel gelöst und es folgt eine sehr schöne Endsequenz.

Space Ace II

Swen Sulzbach aus Mannheim bereichert Eure PowerTips mit den passenden Joystick-Kommandos.

Szene Kommando
1 Feuer/Feuer
2 Hoch
3 Feuer
4 Hoch/Feuer
5 Feuer
6 Links
7 Rechts/Hoch/Hoch
8 Links
9 Hoch/Rechts
10 Rechts
11 Runter/Feuer
12 Runter/Rechts
13 Feuer
14 Links
15 Links/Feuer
16 Rechts
17 Feuer
18 Links/Links/Links/Rechts
19 Rechts/Hoch
20 Runter/Links/Rechts/Hoch
21 Feuer/Rechts/Feuer/Rechts
22 Links/Rechts
23 Rechts/Hoch
24 Rechts/Hoch/Links/Hoch
25 Links
26 Links/Rechts
27 Feuer

L'Empereur

Stefan Cyris aus Empfingen denkt er ist Napoleon und schickt uns strategische Tips vom Schlachtfeld

Vorbereitungen für den Krieg

Eure Unteroffiziere sollten zu mindestens 60 Prozent treu sein, da sie Euch sonst mitten im Kampf sitzenlassen. Das Training sollte zwischen 80 und 100 Prozent liegen, ebenso die Moral, die aber auch etwas niedriger sein kann. Wenn Ihr in den Krieg zieht, solltet Ihr im-

mer mindestens eine volle Kavallerie (d.h. 200 Soldaten zu Pferd) und ca. 100 Soldaten mit Artilleriegeschützen dabeihaben. Natürlich benötigt Ihr auch noch Soldaten, am Anfang etwa 600 — 800. Diese bekommt Ihr, indem Ihr jedem Offizier, der nicht irgendwo ein "A" oder "B" besitzt, die Soldaten wegnehmt und sie den besseren Offizieren zuteilt. Dann kauft Ihr noch weitere Soldaten und Pferde dazu.

Schickt nur volle Einheiten in den Krieg (außer im Verteidigungsfall) und nehmt den Rest als Reserve mit.

Stellt sicher, daß Eure Leute immer genug Verpflegung haben. Da Ihr immer einen Offizier in der Stadt lassen müßt, nehmt einen (dem Ihr nur einen Soldaten gebt) mit, laßt ihn hinten stehen und kämpft mit den anderen.

Taktik

Greift immer mit mehreren Einheiten eine feindliche Einheit an. Paßt auf, daß Euch nicht das gleiche passiert! Helft mit der Artillerie, indem Ihr starke feindliche Truppen beschießt. Sind diese dann gekennzeichnet, greift Ihr mit den Pferden an (mit dem speziellen "Charge-Angriff"), bis sie besiegt sind. Seht zu, daß Eure Kavallerie immer mindestens 150 Soldaten umfaßt, falls nicht, bessert sie wieder auf.

Ist eine Infanterieeinheit sehr geschwächt, müßt Ihr sie ebenfalls mit Reserven verstärken. Gefährlich wird es, wenn die angegriffene Stadt Verstärkung bekommt. Richtet sofort Euer Artilleriefeuer auf die Verstärkung — sie ist meistens nicht sehr stark. Kommt es trotzdem dazu, daß Ihr verliert, solltet Ihr in die größere Stadt ausweichen (falls möglich). Habt Ihr das Problem, daß der Gegner ca. 500 Reservesoldaten hat, müßt Ihr eine Einheit nach der anderen ausschalten. Richtet alle verfügbaren Kräfte auf sie und bekämpft sie so lange, bis sie markiert sind. Dann benutzt wieder den speziellen Mehrfachangriff durch die Berittenen. Anschließend muß die Kavallerie wieder aufgebessert werden.

Sonstiges

Baut so viele Schiffe wie nur möglich und geht sparsam mit Geld und Nahrungsmitteln um! Pro Stadt dürft Ihr nur ein- oder zweimal Steuern einnehmen, sonst sinkt die Produktion zu stark. Nach Kriegen solltet Ihr im Land herumziehen und überall eine angemessene Menge Soldaten und Essen einziehen.

Vor einem Angriff solltet Ihr Euch die betreffende Stadt genau ansehen, um zu erfahren, mit was für einem Gegner Ihr konfrontiert werdet.

Laßt später eine volle Einheit zur Verteidigung in der Stadt zurück! Gebt manchmal Material ab (nicht mit "give", sondern mit "National Treasury"), damit Ihr ab und zu eine Bitte erfüllt bekommt.

Falls Geld, Nahrungsmittel, Artillerie und Offiziere knapp sind, fragt nach: Meistens werdet Ihr bekommen was Ihr wolltet. Sobald man Euch bittet, nach Paris zu gehen, solltet Ihr vorher noch eine andere Stadt erobern. Versucht mit möglichst vielen Gegnern Frieden zu schließen, vor allem mit der starken Seemacht England.

EcoQuest I — The Search for Cetus

Mario Schmidt aus Berlin hat ein Herz für Delphine.

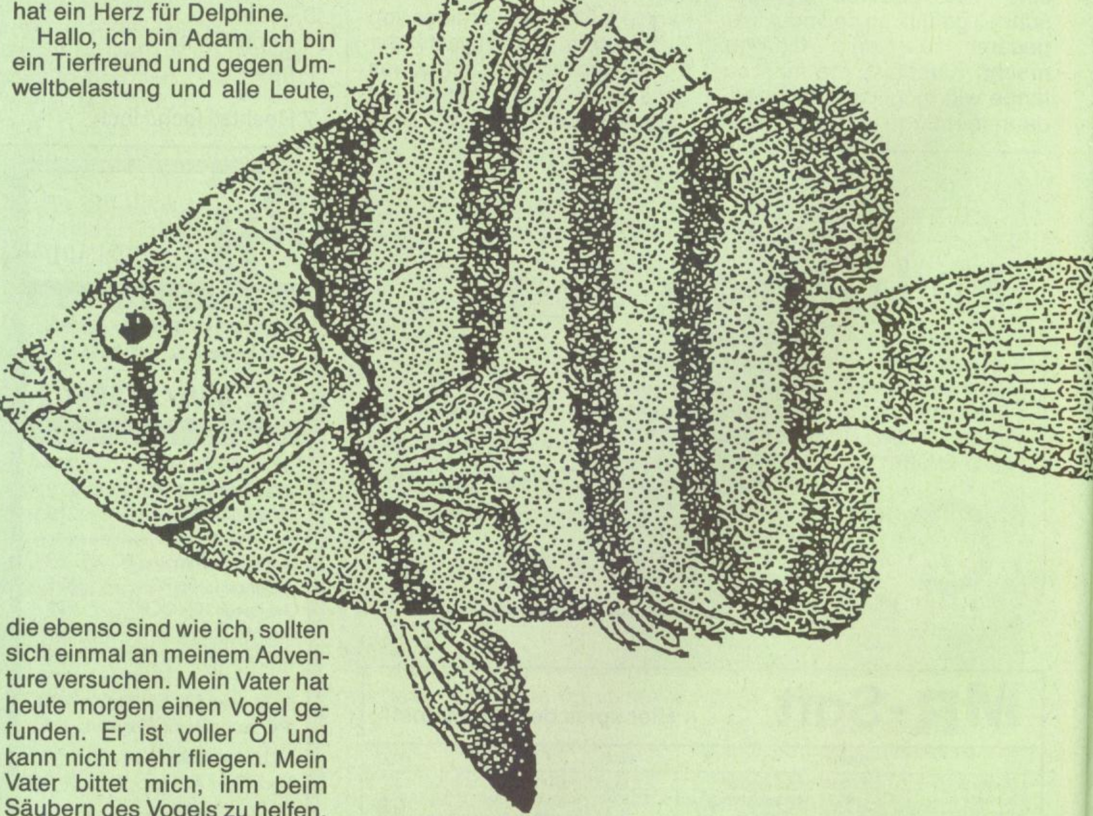
Hallo, ich bin Adam. Ich bin ein Tierfreund und gegen Umweltbelastung und alle Leute, die ebenso sind wie ich, sollten sich einmal an meinem Adventure versuchen. Mein Vater hat heute morgen einen Vogel gefunden. Er ist voller Öl und kann nicht mehr fliegen. Mein Vater bittet mich, ihm beim Säubern des Vogels zu helfen. Ich nehme das Reinigungsmittel und den Schwamm, kippe etwas auf den Schwamm und los geht's. Nun gibt mir mein Vater noch ein Mittel, mit dem man Algen vernichten kann und somit das Wasser wieder klar macht.

Bevor er geht, läßt er mich wissen, daß ich das Mittel ruhig ausprobieren kann, was ich dann auch gleich mache. Siehe da, es hilft. Daneben steht der Käfig mit meinem Haustier, das schon mit dem Wassernapf an den Gitterstäben reibt. Es hat wohl ewig nichts zu trinken bekommen. Die Wasserflasche steht zum Glück direkt neben dem Käfig; ich gebe sie ihm gleich. Ein Freudensprung — und als Dank bekomme ich eine Gratisvorstellung seiner Künste. Da ich nun schon einmal dabei bin, herumzustöbern, nehme ich die leere Dose vom Schreibtisch und befördere sie mit dem Hackentrick in die Recycling-Box.

Den Sack, der davorsteht, nehme ich mit, ebenso das, was auf dem Stuhl liegt. Nun schnell eine Taube gebastelt und das Gebiß erschrecken! Ich sammle noch einige Punkte, indem ich einen Blick auf die Bücher werfe und mir den Computer näher ansehe. Bis vor kurzem habe ich noch King's Quest V gespielt (laßt Euch mal von mir mit einer Spritzpistole verwöhnen, indem Ihr mich dort hinlaufen laßt, wohin mein Vater gegangen ist).

Das Tafelbild sollte man sich ansehen und gut einprägen. Durch die Tür komme ich mit dem Code, den Ihr sicher aus dem Handbuch kennt (9731). Ein Delphin befindet sich im Schwimmbecken. Ich muß versuchen, sein Vertrauen zu gewinnen. Dazu lese ich wiederum das Tafelbild und verfahre strikt danach. Zuerst rede ich mit dem Delphin (3 x), dann gebe ich ihm Fisch (3 x). Nun vorsichtig ins Wasser und mit ihm schwimmen. Jetzt will er noch etwas und ich spiele mit ihm Frisbee. Beim dritten Wurf passiert dann das Unglaubliche... er spricht mit mir!

Nachdem ich ein wenig mit ihm geplaudert habe, leiste ich seiner Bitte Folge und lasse ihn frei, indem ich den Hebel umlege. Nach einigen Tagen kommt er wieder zurück. Delphinius erzählt von etwas, das man sich ansehen müsse, es sei zu schwierig zu erklären. Ich nehme meine Taucherausrüstung aus dem Schrank. Dann sehe ich mir das Boot meines Vaters noch genauer an, lege die Taucherausrüstung an und schwimme mit dem Delphin aufs Meer hinaus. Noch einmal geradeaus und ein Schiff ist in Sicht. Hier sieht man nun die Bescherung. Ich sammle alles in einen Sack und hebe noch das Glas auf.

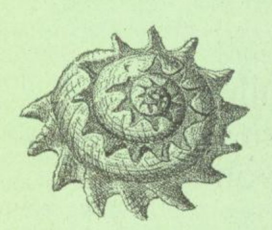


Dann schwimmen wir nach links. Hier lege ich nun meine Sauerstoffflasche an und tauche. Nun sind wir im Meereskraut und ich suche den Weg in die Unterwasserstadt. Ich schwimme einmal nach unten, dann rechts und wieder nach unten.

In Eluria angekommen, verabschiedet sich Delphinius erst einmal. Zuerst sammle ich jeglichen Müll in den Sack und

hebe das Schutznetz auf, das ich am Boot meines Vaters schon einmal gesehen habe. Nun schwimme ich zum Tempel von Poseidon. Hier löse ich das Puzzle links (falls Ihr Euch für Help entscheidet, gibt es keinen Punktabzug) und nehme die Muschel vom Sockel. Nun wieder raus und die Statue von Poseidon angesehen. Da an dieser Statue ein Stück fehlt, nehme ich die Muschel und ersetze es damit. Und siehe da, ich kann mir den bronzenen Dreizack nehmen. Jetzt nach links, das Müllzeug in den Sack füllen. Dann mit dem Mittel vom Vater den Wal von den Korallen befreien.

Ein Krebs wird dadurch ebenfalls frei und bedankt sich mit einem Mittel, das Wunden heilt. Nun fällt noch eine Muschel herunter, die ich natürlich mitnehme. Jetzt schwimme ich nach oben und komme im Hotel der Fische an. Hier sammle ich wiederum den Müll ein und nehme das Stückchen Stoff, mit dem ich die Muschel reinige. Da mich der Wächter nicht reinläßt, schwimme ich zum Palast Tholos. Hier spreche ich mit der goldenen Maske, die mir verrät, daß ich die drei Säulen links so drehen muß, daß sie denen auf der rechten Seite gleichen. Als ich es geschafft habe, fällt die goldene Maske herunter. Mit dem darin lebenden Tier kann ich ein Gespräch führen und gebe ihm die gereinigte Muschel, worauf ich von ihm ein Abzeichen erhalte.



Nun wieder in den Tempel und mit dem Dreizack die Augen angeklickt. Ein Ruck — und das Orakel erscheint hinter einer Tür. Nachdem ich mit dem Orakel gesprochen habe, muß ich drei Fragen zum Mosaik beantworten (Mann, Fisch und Löwe). Jetzt zum Fisch Department, dem Wächter gebe ich das Abzeichen. Der Blowfish Narcissus braucht kurz darauf meine Hilfe und ich bekomme von ihm einen Seeigel. Ich schwimme ins Zimmer von Epidermis, der deprimiert ist, daß er nichts fressen kann. Algen haben sein Futter befallen. Der Seeigel ist mir eine große Hilfe: er läuft über das Futter und befreit es von Algen. Von Epidermis bekomme ich eine Muschel, die so scharf ist, daß ich sie als Messer benutzen kann.

Ich schwimme ins Zimmer vom Schwertfisch Hippocrates und befreie ihn mit Hilfe des Messers. Den Sechserpack benutze ich mit dem Messer. Vom Schwertfisch bekomme ich eine Zange aus Fischgräten. Ich begebe mich nun ins Quartier der Schildkröte Erroneous und helfe ihr mit der Zange. Den Rest werfe ich in meinen Müllsack. Von der Schildkröte bekomme ich Schrauben, die ich mit dem Schutznetz zusammenfüge. Nun zum Wächter, der mit mir an die Oberfläche schwimmt. Hier rede ich mit dem Mann und bastle das Netz an den Bootsmotor. Vor den Quartieren den Müll aufsammeln und die Pumpe nehmen. Dann zum Fisch Olympia. Unter dem Fisch die Flasche greifen, in den Sack werfen und die Pumpe am Fenster anwenden. Dann bekomme ich eine giftige Nadel.

Nun habe ich allen Fischen geholfen. Zum Zeichen des Vertrauens bekomme ich von Mr. Mayor die goldene Maske und bringe sie dem Orakel. Dann schwimme ich nach unten und nach rechts. Hier nehme ich dem Fisch den Spiegel weg und sammle den Müll ein. Dann nach rechts und geradewegs in die Höhe. Hier sieht man den Schlüssel, den man bekommt, wenn man zweimal am Stab zieht. Die Schatzkiste öffnen und das Tier freilassen. Jetzt nach unten schwimmen und nach dem Schlüssel greifen. Der Fisch war schneller: er haut ab und ich schwimme hinterher. Hier zeige ich dem Tintenfisch den Spiegel. Nachdem er geflüchtet ist, nehme ich das Kabel.

Weiter rechts öffne ich das Toilettenbecken mit dem Dreizack und nehme den "Floating Orb". Im Unterwasserfahrzeug ist hinter dem Sitz ein Fach, in dem eine Säge liegt. Am Mast hängt ein goldener Fisch, den ich an mich nehme. Dann schwimme ich weiter nach rechts und versuche, den Fisch zu greifen. Ich verfolge ihn, bis ich seine Spur verliere. Hier ist unten links eine Anemone, die ein "Burp" auswirft. Ich überliste sie mit dem goldenen Fisch, worauf sie den Schlüssel herausrückt. Dann schwimme ich nach rechts und ärgere den Tintenfisch mit dem Glas. Ich verstecke mich in dem schwammigen Nest und der Tintenfisch öffnet das Glas. Mit Hilfe des Glases kann ich den erschrockenen Fisch aus dem Ohr des Kopfes ganz links retten. Nun zurück zu dem Bild mit dem Tintenfisch.

Hier kommt ein Hilferuf per Luftblase. Ich schwimme nach oben und rette den Krebs mit Hilfe des Messers. Nun schwimme ich nach unten und dann nach ganz rechts, bis in die Höhle. Hier macht mir der Fisch aus dem Glas Licht. Die Steinwand bearbeite ich mit meinen Händen solange, bis etwas sichtbar blinkt. Das Kästchen mit dem Stoff säubern und mit dem Schlüssel aufschließen. Den Anzug ziehe ich gleich an und schwimme durch das Loch. Jetzt werden der Floating Orb, das Kabel und der Transmitter zusammengefügt, wie es an der Tafel in unserem Zimmer war.

Dank dem Menschen schwammen Delphinius und ich weiter. Nach einer Weile wird die Prophezeiung des Orakels wahr und das Monster kommt. Ich kann mich mit dem Messer befreien, aber für den Delphin ist das Monster zu schnell — es nimmt ihn mit.

Ich schwimme an den Ausgangspunkt unserer Flucht zurück und öffne mit der bronzenen Forke die Tür des Bootes. Dann geht es durch das Boot und entlang des Seils bis zum Wal Cetus. Ich rede mit ihm und schwimme ein Bild zurück, um besser sehen zu können, wann sein Maul sich öffnet. Dann nichts wie ab in den Walkörper. Hier mit der Säge die Harpunenspitze absägen und wieder herausschwimmen. Draußen ziehe ich die Harpune heraus und benutze das Mittel gegen Wunden. Dann schwimmen wir gemeinsam zum Monster. Ich rette Delphinius mit dem Messer, danach verpasse ich dem Monster die giftige Nadel (mehrmals versuchen). Cetus verabreicht ihm noch einen Schlag mit dem Schwanz, und es ist geschafft: Die Bewohner von Eluria bedanken sich bei mir und das Abenteuer ist vorbei.

Civilization

Boris Laederach aus Ittingen hilft allen Weltenherrschern aus der Klemme.

Die Lösung ist für die Eroberung der vorgegebenen Erde konzipiert. Für die "Customized Worlds" gelten beinahe die gleichen Bedingungen; allerdings solltet Ihr bei Zufallswelten bald abschätzen, ob Ihr auf den Hauptkontinenten gelandet seid. Wenn dem nicht so ist, sieht es schlecht aus — ich empfehle dringend einen Neustart.

Auf der Erde wählt man möglichst wenig Gegner (die stören sowieso die Expansion...). Ansonsten steht alles frei.

Die Geburt einer Zivilisation

Wo baut man am besten seine erste Stadt hin? Es ist äußerst wichtig, daß man gleich zu Beginn des Spiels schnell Siedler- und Milizeinheiten produzieren kann; die ersteren dienen zur schnellen Verbreitung des eigenen Völkchens, und die Miliz gibt erst mal anständige Erkundungstrupps ab. Am besten eignen sich die Grasquadrate mit dem Kreis. Nebst Nahrung erzeugen sie jeweils einen Schild. Zweiter wichtiger Schritt: die Steuern sofort (!) auf 0 Prozent senken! Nur so ist es möglich, bald in die Forschung einzusteigen und wichtige Entdeckungen zu machen.

Die Erkundung der weiten Welt

Hat man zwei Milizeinheiten produziert, empfehle ich dringend, Siedlereinheiten zu schaffen. Die eine läßt man zuhause, während die andere die Umgebung der Stadt erkundet. Unterwegs stößt man auf kleine gelbe Hütten. Es ist sehr wichtig, daß man diese Dörfer nicht sofort aushebt, denn sie stellen am Spielanfang die Haupteinnahmequelle dar. Durch eine schnelle Erkundung des Kontinents schnappt man dem Gegner möglichst viele Hütten vor der Nase weg. So erhält man erstmal einen gehörigen Vorsprung vor der Konkurrenz.

Die neuen Siedlereinheiten möglichst schnell verteilen. Das Wachstum einer Stadt nimmt ziemlich viel Zeit in Anspruch. Das Kultivieren der Felder kann warten. Bis ca. 2000 BC sollte man vier bis sechs Städte haben.

Folgende Entwicklungen sind zu fördern: Alphabet, Masonry, Pottery. Geheimrezept für Profis: Alphabet, Writing, Code of Laws (so kriegt man ziemlich schnell eine "Republic"). Es kann auch recht früh geschehen, daß Ihr einer fremden Zivilisation begegnet; in diesem Fall dürft Ihr sie ruhig auslöschen, ein Gegner weniger erspart viel unnötigen Ärger). Handel lohnt sich noch nicht.

Die Antike

Wer richtig vorgesorgt hat, braucht seine Steuern noch lange nicht anzuheben. Es ist nicht unbedingt nötig, schon jetzt Kornspeicher zu bauen.

Auch die Tempel bleiben dem Spieler bei vernünftigem Bevölkerungswachstum erspart (hierzu ein kleiner Trick: Baut mehr Siedlereinheiten, die verbrauchen Nahrung und verlangsamen so das Wachstum).

Phalanxen und weitere Siedlereinheiten sind hingegen von großer Wichtigkeit. Selbst bei etwas höheren Steuern gelangt man mit vielen Städten schneller zu Wissen (und auch zu Steuern, wenn man sie später einzuziehen beginnt) als mit einem halben Dutzend Metropolen.

Wichtiges Detail am Rande: Sichert bei großen Kontinenten die Meerengen ab, damit Gegner nicht ins Landesinnere eindringen. Grundsätzlich rate ich zu einer Kolonisation von den Küsten weg ins ungestörte Landesinnere. Küstenstädte unbedingt mit Phalanxen bestücken (gegen Piraten und andere Zivilisationen, die sich breitmachen wollen).

Regierung möglichst bald auf Zivilisation umschalten, aber noch nicht auf Demokratie, denn ohne Kathedralen rebelliert das Völkchen bei zu hohem Wachstum schnell (und nach zwei Zügen bricht die Regierung zusammen; bei einem Umsturz geht neben viel Geld auch wertvolles Bevölkerungswachstum verloren). Auch so steigt die Produktivität beträchtlich an (Profis können die Monarchie eigentlich überspringen, sie ist kaum besser als Despotismus!).

Mittlerweile sollte man die Basiswissenschaften beherrschen (Bronze Working, Wheel etc.). Es gilt nun, möglichst schnell Religion, Bridge Building, University, Invention und Gunpowder zu erreichen.

Eine wichtige Warnung im voraus: Sollte eine fremde Zivilisation jemals die Erfindung Gunpowder durch Diebstahl oder Eroberung von Euch bekommen, bleibt nurmehr der Resetknopf. Ein Neustart ist in diesem Fall unbedingt nötig. Auch in "Civilization" gilt der gute Grundsatz "save early, safe often". Doch weiter im Text. Langsam stellt sich ein Problem: das liebe Geld! Geld bekommt man dadurch daß Siedlereinheiten rund um die Städte das Land kultivieren und auch gleich Straßen bauen (damit steigt der Handel und ergo die Steuern). Verbindet die Städte miteinander. Falls es irgendwo einen unangenehmen Angriff geben sollte, ist Verstärkung schnell zur Stelle. Mit jedem Zug fließt kräftig Geld in die Staatskasse. Als erstes solltet Ihr Tempel und Kolosseen bauen, damit die Bevölkerung nicht rebelliert (die "Luxuries" noch auf 0 Prozent belassen, man hebt sie erst in der Demokratie an). Sobald man Religion erlernt hat, werden Kathedralen gebaut. In dieser Hinsicht ist die J.S.Bach-Kathedrale wichtig (Wirkung der Kathedralen wird verstärkt).

Ebenfalls wichtig sind die Aquädukte. Es darf nicht vorkommen, daß eine Stadt wegen eines diesbezüglichen Mangels nicht weiterwachsen kann. Notfalls mit zusätzlichem Geld schneller aufbauen.

Nach Christi Geburt

Die Wissenschaftler möglichst schnell auf Railroad und Banking zusteuern; nach der Industrialisierung Fabriken bauen. Auf diese Weise erhöht man die Produktivität erheblich und kann die weiteren Einrichtungen in kürzerer Zeit nachbauen. Zuerst Bibliotheken und dann Universitäten schaffen (verschnellert die Forschungsrate der Wissenschaftler). Noch keine Weltwunder bauen; die normalen Einrichtungen sind vorerst wichtiger.

Wenn jede größere Stadt über eine Kathedrale verfügt und Ihr etwa 1500 Geldeinheiten übrig habt, schlage ich den Wechsel zur Demokratie vor. Bei einer Rebellion schnell eine Kathedrale bauen oder eine Volkseinheit zu einem Entertainer? umwandeln.

Mit vielen Siedlereinheiten bebaut man jedes Quadrat. Unter der Demokratie sind nur bebaute Felder zu gebrauchen. Die Expansion ins Landesinnere fortsetzen. Bis 1000 n. Chr. müßtet Ihr mehr als ein Dutzend Städte besitzen. Eisenbahnverbindungen zwischen zwei Städten sind sehr wichtig; bei einem unerwarteten Angriff können Militäreinheiten aus dem Hinterland an die Front geschickt werden und so jeden Angriff abwehren. Die Garnison in den Randstädten muß ständig modernisiert werden (Phalanxen gegen Musketiere und später gegen Riflemen auswechseln). Außerdem müßt Ihr immer wieder die Baracken aufbauen. Der Kommentar vom Programm ("...xxx makes Barracks obsolete.") stimmt ganz und gar nicht.

Das nächste Problem dürfte die Umweltverschmutzung sein. Die vielen Siedlereinheiten kümmern sich um die Beseitigung des Drecks. Damit dieses Dilemma nicht allzu lange andauert, sollten die Wissenschaftler nacheinander Stahl, Autos, Massenproduktion und schließlich Recycling erreichen.

Das Mittelalter

Langsam könnt Ihr auch die bisher weniger wichtigen Wissenszweige nachlernen. Chivalry und Feudalism sind allerdings bis Spielende nicht nötig. Wer klug gebaut und geforscht hat, dürfte ohnehin schon Musketiere hinter den Stadtmauern sitzen haben. Übrigens sollten immer drei bis fünf Einheiten eine Randstadt bewachen. Es kommt manchmal vor, daß feindliche Einheiten aus heiterem Himmel auftauchen und trotz Stadtmauern und Veteranenausbildung eine Garnison zerstören!!!

Bei den Einrichtungen sind stets die vorzuziehen, die Geld bringen (Marktplatz, Bank). Nach einiger Zeit ist jede Stadt mit einer Fabrik ausgerüstet (so um 1500 nach Christus sollte es soweit sein). Nun geht es ans Weltwunderbauen. Dank der Fabriken bekommt man in kurzer Zeit einige Wunder zustande. Am Spielende macht sich dies vor allem duch eine höhere Punktzahl bemerkbar.

Mit den neuen Entdeckungen erhält man mächtige Einrichtungen wie die Power Plants und Nuclear Plants (letztere nur in rebellionssicheren Städten einsetzen, sonst kann es vorkommen, daß es "kracht"). Diese Hilfen haben einen großen Nachteil: Durch sie wird die Umweltverschmutzung erheblich erhöht. Deshalb sollte man stets vorsorgen: Bevor eine Stadt z.B. einen Power Plant erhält, sollte der öffentliche Verkehr ausgebaut werden. Die Behebung der Schäden im Nachhinein kostet wertvolle Züge.

Die Neuzeit

Jetzt geht es den anderen Zivilisationen an den Kragen! Zur Eroberung gibt es im wesentlichen zwei Möglichkeiten. Eine subtile Möglichkeit liegt im Einsatz von Diplomaten, die dann die Städte zu Aufständen anstacheln. Auf diese Weise kann man sich auf unblutige Art diverse Städte einverleiben (der Nachteil der Methode sind die hohen Kosten, die die Bestechungssummen verursachen. Eine gesunde Wirtschaft verkraftet aber vieles.).

Sehr viel plumper ist der Einsatz der bloßen Kraft. Obwohl wesentlich kostengünstiger, hat diese Art von Expansion einen ganz entscheidenden Nachteil: Jeder Angriff auf eine gegnerische Stadt tötet einen Teil der Bevölkerung (manchmal sogar die Hälfte!). Ein wichtiger Tip bei der Vorbereitung der Eroberungen: Im Hinterland sollte man fünf Riflemen-Einheiten zur Hand haben, die dann bei Eroberung die Stadt schnell absichern (nicht vergessen, die Einheiten nach Einmarsch mittels "H" in der neuen Stadt zu beheimaten).

Sofort Stadtmauern und Baracken bauen, auch wenn das Geld kostet. Die Gegner bekommen es mit der Angst zu tun und bieten von sich aus Audienzen an. Auf keinen Fall annehmen, denn es läuft schließlich darauf hinaus, daß man zum Frieden gezwungen wird und warten muß, bis der Gegner von sich aus angreift, was die Eroberung doch stark aufhält. Um 1850 sollte



man mit einigem Geschick alle Forschungen abgeschlossen haben. Die Zukunftstechnologien erhöhen nur noch die Punktzahl. Doch eine vielzählige und glückliche Bevölkerung erhöht den Score noch einmal. Deshalb solltet Ihr nach der letzten Wissenschaft die Luxury Rate so setzen, daß die Wissenschaftler in etwa halb so viele Prozente erhalten (normalerweise 50 Prozent Steuern, 20 Prozent Wissen und 30 Prozent Luxuries). Bald beginnen die eigenen Leutchen kräftig zu feiern (und vermehren sich gehörig). Bei eng aneinanderliegenden Städten führt dies manchmal dazu, daß die Vorräte ausgehen. Ab einem gewissen Punkt regelt sich der Zuwachs von selbst.

Die Moderne

Zuletzt jede Stadt mit einer Universität ausrüsten. Auch mit niedriger Zuteilung (s.o.) forschen die eigenen Leute kräftig weiter.

Mit den Weltwundern (ich denke da an die Women's Suffrage und die Bach-Kathedrale) lassen sich auch größere Feldzüge problemlos durchführen. Da wir die Luxury-Rate schön angehoben haben, macht es der Bevölkerung nicht viel aus.

Für Profis empfehle ich folgende Taktik: Zuerst die Städte bombardieren (gegen Bomber nützen Stadtmauern nichts; Ihr solltet aber daran denken, daß die Bomber nach einem Zug zwischenlanden müssen), dann Artillerie- und Panzereinheiten einrücken lassen. Mit Riflemen nachziehen und sichern. Nach und nach fällt jede Stadt — wir kommen dem Spielziel näher.

Wer aber bei der Endwertung die maximale Punktzahl absahnen will, kommt nicht um den Bau eines Raumschiffes herum. Wenn auch diese Aufgabe erledigt ist, sollte man das Raumschiff nicht gleich losschicken, sondern möglichst lange warten, da in dieser Zeit die Bevölkerung (und damit auch das Punktekonto) schön weiterwächst.

Die Welteroberung ist sehr schwer und manchmal unmöglich. Daher reicht es, einen ganzen Kontinent abzusichern. Es kommt eben auf die Welt an, in der man spielt.

Kurz vor Ablauf der Spielzeit (Zeit für den Flug zu Alpha Zentauri einrechnen!) läßt man das Raumschiff mit 40000 Passagieren starten.

Das wären meine Tips gewesen. Einer fröhlichen Welteroberung steht nichts mehr im Weg.

Mercenary III

Malte Bremer aus Mühlhausen liefert wichtige Koordinaten und Karten.

Capital City (Eris)

01-01 Exchequer Distric A/01-03 Exchequer District B/04-04 Founder's Monument/ 04-09 Walker's Heath/04-11 Gum Store/06-03 Margret's Retreat: E-Key, Letter Rack, Broomstick/07-08 Capital Spaceport: Flight Schedule/08-03 E.T.A. House: Transponder (2), A-Z Computer/09-02 Playtester Stores: Visier, Red Beacon Locator, Shield/09-08 Bus Station/09-09 Morby School of Flying/09-14 Wilmot AD Agency/ 12-06 Hickstown Area/12-13 Bargain Trades: Turbo Twin/ 12-14 Post Office: Ballot Paper, Ballot Box/14-05 Eris Power generator: Timed Detonator/14-11 Instant Architects: Instant Prison, Dart Model/15-03 Catalogue Stores: Bookcase, Hintbook/15-12 Lawson HQ/15-15 Mineral Trading: Explosive

Key West (Eris)

00-07 Key West Airport/02-07 Future Publishing/04-08 News Intergalactic/05-01 Wapping West Area: News Stand/05-08 Europress Publishing/06-02 Wapping West Area: Dustbin/07-07 Newton Limited Research: Crossbow/09-08 Lawson Bank: Fax

Bare Island (Eris)

02-04 Hanke Airport/06-02 Hanke Sales/06-05 Hanke Laboratory: Prism/06-06 Gum Store Drapery: Red Tape/07-04 Hanke Administration: Clipboard

Snow Island (Eris)

03-04: Power Glove/06-04 Hathaway Wine Bar/07-04 Scott Airport

Velos (Eris)

01-01 Wendy House: Wig/ 03-04 Grade Appartements/ 03-02 Writer's Guild: Book, 2 Masken/03-03 Backland Area/ 04-00 Velos Airport/04-01 Eris TV/04-05 EKMPV AD Agency/ 04-06 Theatre Costumes: Disguise/05-03 Checkland Retreat/05-04 Benson House: Magician's Retreat/06-03 Burbank Area/06-04 The BIRT Residence: Sideboard

Vesta (Eris'Mond)

00-04 Galaxy Spaceport/ 03-01 Gaea Bank: Paper/03-07 Gum Store: Rosette/04-00 Eris Link Spaceport/04-06 Vesta Parliament: Bil's Bill, Transponder (4)/05-04 Election Registrator: Computer/06-04 Lawson Bank: Paper Dart/07-03 Gaea Link Spaceport

Metis (Eris'Mond)

00-06 Dooberry's: Transpon-

ANLEITUNGEN (je 25,-) · KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) · PLÄNE (je 15,-) – IN DEUTSCH

Titel	L	P	A
20.000 Meilen unter dem Meer	L	-	-
688 Attack Submarine	-	-	A
Ace 2	-	-	A
Ad Lib Soundkarte	-	-	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	P	-
Airborne Ranger	-	-	A
Alternate Reality The City	-	P	A
Alternate Reality The Dungeon	L	-	-
Bad Blood	L	P	A
Balance Of Power 1990 Edition	-	-	A
Bane of The Cosmic Forge	L	P	A
Bard's Tale 1 The	L	P	-
Bard's Tale 2 The	L	P	-
Bard's Tale 3 The	L	P	A
Batallion Commander	-	-	A
Battle Of Antietam	-	-	A
Battlehawks 1942	-	-	A
Battles Of Napoleon	-	-	A
Battletech	(L	P)	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron The	L	-	-
Bloodwych	L	P	-
Bubble Ghost	-	P	-
Buck Rogers	L	P	A
Cadaver	L	P	-
Carrier Command	L	-	-
Champions Of Krynn	L	P	-
CHAOS Strikes Back	L	P	A
Chrono Quest	L	-	-
Chrono Quest 2	L	-	-
Code Name: Ice Man	(L	P)	A
Colonel's Bequest The	L	P	A
Conquests Of Camelot The	(L	P)	A
Conquests of the long bow	**L**	**P**	**-**
Curse Of The Azure Bonds	L	P	-
DOS - 2 - DOS	-	-	A
Dam Busters The	-	-	A
Day Of The Viper	L	P	-
Death Knights of Krynn	L	P	A
Deathlord	-	P	A
Dec. Battles North Am. Civil War	-	-	A
Def Con 5	-	-	A
Defender Of The Crown	-	-	A
Deja Vu 2	L	-	-
Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-
Demon's Winter	L	-	A
Digi Paint 3	-	-	A
Digi View Gold Version 4.0	-	-	A
Drachen von Laos	L	P	-
Dragon Wars	-	P	A
Dragons Lair (Anleitung für PC)	L	-	A
Dragon's Breath	L	-	-
Drakkhen	L	-	-
Dungeon Master	L	P	A
Dunkle Dimension, Die	(L	P)	-
Elite (Lösung für Amiga/ST)	L	-	A
Elvira 2 – Jaws of Cerberus	**L**	**P**	**-**
Elvira Mistress of the dark	L	P	-
Emperor Of The Mines	L	-	-
Europe Ablaze	-	-	A
Eye of the Beholder	**L**	**P**	**A**
Eye of the Beholder 2	**L**	**P**	**-**
Faery Tale Adventure The	(L	P)	-
Fascination	**(L**	**P)**	**-**
Final Fantasy Legend	-	-	A
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flugsimulator 3	-	-	A
Flugsimulator 4	-	-	A
Fountain Of Dreams	-	-	A
Future Wars	(L	P)	-
F-14 Tomcat	-	-	A
F-15 Strike Eagle 2	-	-	A
Galdregon's Domain	L	-	A
Gato	-	-	A
Gateway Savage Frontier	L	P	-
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Gold Rush	L	P	A
Guild Of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Heart of China	(L	P)	A
Heimdall	**(L**	**P)**	**-**
Hellowoon	L	-	-
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillsfar	L	-	A
Holiday Maker	L	-	-
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	L	P	-
Insector X	-	-	A
It Came From The Desert	(L	P)	-
Jet	-	-	A
Jones In The Fast Lane	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
Kathedrale, Die	**L**	**P**	**-**
Keef The Thief	-	-	A
King Arthur	L	-	-
Kingdoms Of England	-	-	A
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	-	A
King's Quest 4	L	P	A
King's Quest 5	(L	P)	A
Knights Of Legend	L	-	A
Kult	(L	P)	-
Landsitz von Martville Der	L	-	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja 2	L	-	-
Legacy Of The Ancients	L	P	-
Legend Of Blacksilver	-	-	A
Legend Of Faerghail	L	P	-
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Leisure Suit Larry 5	L	P	A
Les Mamley 2 – Lost in L. A.	**L**	**P**	**-**
Loom	L	-	-
Lords of Doom	L	P	-
Lucky Luke	(L	P)	-
Manhunter New York	L	-	A
Manhunter San Francisco	(L	P)	A
Maniac Mansion	L	P	-
Mars Saga	L	P	A
Megatraveller 1	L	P	-
Mewilo	L	-	-
Might & Magic 1	-	-	A
Might & Magic 2	-	-	A
Might & Magic 3	**L**	**P**	**A**
Millennium 2.2	L	-	-
Miracle Warriors	-	-	A
Navcom 6	-	-	A
Navy Seal	-	-	A
Neuromancer	L	P	-
New Zealand Story The	-	-	A
Ooze	L	P	-
Operation Marketgarden	-	-	A
PHM Pegasus	-	-	A
Panzer Battles	-	-	A
Panzer Strike	-	-	A
Pawn The	L	-	-
Personal Nightmare	L	P	-
Phantasie 3	L	-	-
Phantasy Star (SEGA Masters.)	L	-	A
Phantasy Star 2 (SEGA M.)	-	-	A
Pirates!	L	-	A
Platoon	-	P	-
Police Quest 1	L	-	A
Police Quest 2	L	-	A
Police Quest 3	**L**	**P**	**-**
Pool Of Radiance	L	P	A
Pool Of Radiance Adv. Journal	-	-	A
Pools of Darkness	**L**	**P**	**A**
Populous	L	-	A
Ports Of Call	(L	P)	-
Powermonger	-	-	A
President Is Missing The	-	-	A
Prince of Persia	L	P	-
Project Firestart	L	-	A
Project Stealth Fighter (C 64)	-	-	A
Quest For Glory 2	(L	P)	A
Questron 2	L	P	-
Railroad Tycoon	L	-	-
Reach For The Stars	-	-	A
Red Baron	-	-	A
Red Lightning	L	-	A
Red Storm Rising	-	-	A
Renegade Legion Interceptor	-	-	A
Rings Of Medusa	(L	P)	-
Rise Of The Dragon	(L	P)	A
Roadwar 2000	-	-	A
Robox	L	P	-
Rommel	-	-	A
Russia	-	-	A
Savage Empire The	-	-	A
Secret Of Monkey Island	(L	P)	A
Secret Weapons Luftwaffe	-	-	A
Secret of Monkey Island 2	L	P	-
Secret Of The Silver Blades	-	-	A
Sentinel The (Firebird)	-	-	A
Sentinel World 1 Paragraphs	-	-	A
Sentinel Worlds 1	L	-	A
Sex Vixens From Space	L	-	-
Shadow Of The Beast	(L	P)	-
Shadowgate	L	-	-
Shogun	L	P	-
Soko Ban (SEGA Megadr.)	-	-	A
Sorcerian	-	-	A
Sound Blaster (alle Version.)	**-**	**-**	**A**
Space Ace	L	-	-
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Space Quest 4	L	P	A
Space Rogue	-	-	A
Spellcasting 101	L	-	-
Spirit of Adventure	L	P	-
Stadt der Löwen	L	-	-
Star Command	L	-	A
Star Flight 1	L	-	A
Star Flight 2	L	-	A
Star Trek	**L**	**P**	**-**
Star Trek 5	-	-	A
Starglider 1	-	-	A
Starglider 2	-	-	A
Steel Thunder	-	-	A
Stellar Crusade	-	-	A
Storm Across Europe	-	-	A
Sub Battle Simulator	-	-	A
Sword Of Aragon	(L	P)	A
Sword Of Vermillion (SEGA)	-	-	A
Tangled Tales	-	-	A
Tetris	-	-	A
Thunder Board Soundkarte	-	-	A
Times Of Lore	-	-	A
Transworld	L	-	-
Ultima 1	-	-	A
Ultima 2	-	-	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 6	L	P	A
Uninvited	L	-	-
Up Periscope	-	-	A
War In The South Pacific	-	-	A
War Of The Lance	-	-	A
Warship	-	-	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	-	-	A
Wing Comm. + Secr. Miss.	-	-	A
Winzer	L	-	-
World Cup Soccer (SEGA)	-	-	A
Zack Mc.Kracken	L	P	A
Zork 1	L	-	-

(L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten!
Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

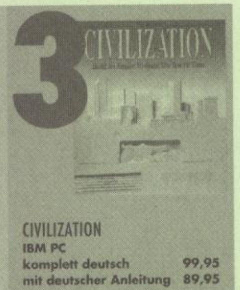
ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG

1

MONKEY ISLAND 2

IBM PC VGA 89,95
Amiga (Mitte April) 79,95
- komplett deutsch -

2



WING COMMANDER
incl. SECRET MISSION 1 und 2
IBM PC 169,00

3

CIVILIZATION
IBM PC
komplett deutsch 99,95
mit deutscher Anleitung 89,95

	Amiga	C 64	Atari ST	IBM-PC
4. EYE OF THE BEHOLDER 1	84,95			84,95
5. SECRET OF MONKEY ISLAND	74,95		74,95	VGA 89,95 EGA 69,95
6. WING COMMANDER 2				89,95
7. ELVIRA 2 – JAWS OF CERBERUS	84,95			84,95
8. EYE OF THE BEHOLDER 2				84,95
9. LEMMINGS	69,95		69,95	89,95
10. BUCK ROGERS 2 – MATRIX CUBED				79,95



ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE?

WIR SCHAFFEN ABHILFE!

Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "SOFTWARE-TEST" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

Ein heißer Tip!
Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Software-Hersteller mal Nachschubschwierigkeiten hat.

SIERRA Megapacks

Spiele incl. Lösung und deutscher Anleitung

Programm		Amiga	IBM-PC
Conquests Of Camelot The	ADV	104,95	——
Conquests Of The Longbow (PC VGA)	ADV	——	94,95
Heart Of China (PC VGA)	ADV	94,95	104,95
Kings Quest 4	ADV	54,95	104,95
Kings Quest 5 (PC EGA od. VGA)	ADV	94,95	104,95
Leisure Suit Larry 1 (PC VGA)	ADV	84,95	94,95
Leisure Suit Larry 1, 2 und 3	ADV	149,95	149,95
Leisure Suit Larry 2	ADV	54,95	——
Leisure Suit Larry 3	ADV	54,95	99,95
Leisure Suit Larry 5 (PC VGA)	ADV	84,95	94,95
Police Quest 3 (PC EGA od. VGA)	ADV	——	94,95
Quest For Glory 2	ADV	——	104,95
Rise Of The Dragon (PC EGA od. VGA)	ADV	94,95	94,95
Space Quest 1 (PC VGA)	ADV	——	94,95
Space Quest 4 (PC EGA od. VGA)	ADV	84,95	94,95
Willy Beamish (PC EGA od. VGA)	ADV	84,95	94,95

PC-SOUNDKARTEN STARK REDUZIERT!!!

Sound Blaster 2.0 mit dt. Anleitung	279,95
Sound Blaster PRO V 2.0 mit dt. Anl.	499,95
Sound Blaster PRO deutsche Version	499,95
Ad Lib Karte Solo	149,95
Roland LAPC 1	839,95

AKTUELLE SOFTWARE BEI CPS

MAN SPRICHT DEUTSH!

Spiele in deutsch oder mit deutscher Anleitung

Programm		Amiga	C 64	ST	IBM-PC
10 Great Games	COM	89,95	——	89,95	99,95
2 Hot 2 Handle	COM	79,95	59,95	——	——
4 - Wheel Drive	COM	79,95	——	79,95	——
AH 73 Thunder Hawk	SIM	74,95	——	74,95	74,95
Abandoned Places	ROL	79,95	——	——	——
Air Combat Aces	COM	79,95	——	79,95	89,95
Air Land Sea	COM	84,95	——	——	——
Airbus A 320	SIM	99,95	——	——	——
Airline	SIM	——	——	——	74,95
Alcatraz	ARC	74,95	——	——	——
Amberstar	ROL	84,95	——	84,95	——
Award Winners	COM	69,95	——	69,95	79,95
Bards Tale 3 The	ROL	69,95	——	——	79,95
Bards Tale Construction Kit	ROL	——	——	——	79,95
Bards Tale Trilogie	COM	——	——	——	89,95
Battle Isle (PC HD)	STR	79,95	——	——	89,95
Battlehawks 1942	SIM	69,95	——	——	——
Bill Elliots Nascar Racing	SPO	79,95	——	——	99,95
Birds Of Prey	SIM	84,95	——	——	——
Black Gold	SIM	74,95	——	74,95	79,95
Broker King	SIM	——	——	——	79,95
Buck Rogers 1	ROL	89,95	64,95	——	89,95
Bundesliga Manager Professional	SPO	79,95	——	——	79.95
Cadaver	ADV	74,95	——	74,95	89,95
Cadaver Levels - The Payoff	ROL	44,95	——	44,95	——
Castles	SIM	——	——	——	84,95
Challengers	COM	84,95	64,95	84,95	84,95
Champions	COM	59,95	44,95	59,95	69,95
Champions Of Krynn (AM 1 MB)	ROL	74,95	74,95	——	74,95
Chess Master 3000	STR	——	——	——	84,95
Chuck Yeagers AFT. 2.0	SIM	69,95	——	69,95	79,95
Chuck Yeagers Air Combat	SIM	——	——	——	84,95
Civilian Aircraft Flight Trainer	SIM	——	——	——	84,95
Conquestador	SIM	79,95	59,95	——	——
Conquestador Szenario Disk	SIM	——	19,95	——	——
Curse Of The Azure Bonds (AM 1 MB)	ROL	74,95	67,95	74,95	79,95
Death Knights Of Krynn	ROL	79,95	74,95	——	84,95
Deuteros	STR	84,95	——	84,95	——
Deutsches Afrika Korps	SIM	——	69,95	——	——
Deutsches Afrika Korps Szenarios	SIM	——	19,95	——	——
Double Double Bill	COM	84,95	——	——	——
Dragon Wars	ROL	——	——	——	74,95
Duck Tales	ARC	74,95	——	74,95	——
Elite	SIM	69,95	——	——	69,95
Elite Plus (nur EGA/VGA)	SIM	——	——	——	89,95
Elvira Mistress Of The Dark	ADV	79,95	59,95	79,95	94,95
Epyx Sporting Gold	COM	74,95	——	——	——
F 117 A Nighthawk	SIM	——	——	——	89,95
F 15 Strike Eagle 2	SIM	89,95	——	89,95	94,95
F 15 Szenario Op. Desert Storm	SIM	——	——	——	44,95
F 16 Combat Pilot	SIM	69,95	——	——	——
F 16 Falcon Collection	COM	——	——	79,95	——
F 19 Stealth Fighter	SIM	79,95	——	79,95	89,95
Falcon 3.0 (MS–Dos 5.0)	SIM	——	——	——	99,95
Fate - Gates Of Dawn	ROL	79,95	——	79,95	——
Flight Of The Intruder	SIM	89,95	——	89,95	——
Flugsimulator 4 komplett deutsch	SIM	——	——	——	149,95
Flugsimulator Flight Planner	SIM	——	——	——	74,95
Football Crazy Collection No. 1	COM	69,95	——	——	79,95
Gateway To The Savage Frontier	ROL	——	69,95	——	79,95
Gobliins	STR	74,95	——	——	74,95
Grand Prix (Microprose)	SPO	84,95	——	——	——
Grandstand	COM	84,95	——	——	——
Great Courts 2	SPO	74,95	——	74,95	79.95
Gunship	SIM	74,95	59,95	74,95	89,95
Gunship 2000	SIM	——	——	——	89,95
Hard Nova	STR	69,95	——	69,95	79,95
Harpoon 1.21	SIM	84,95	——	——	89,95
Harpoon 1.21 Battleset 3	SIM	——	——	——	44,95
Harpoon 1.21 Battleset 4	SIM	——	——	——	44,95
Harpoon 1.21 Editor	SIM	49,95	——	——	49,95
Heimdall	ROL	84,95	——	——	——
Imperium	SIM	69,95	——	69,95	74,95
Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	ADV	67,95	——	67,95	67,95
Kaiser	SIM	99,95	——	——	99,95
Kathedrale Die	ADV	89,95	——	——	89,95
Knights Of The Sky	SIM	84,95	——	——	94,95
Legend Of Faerghail	ROL	74,95	——	74,95	74,95
Lemmings 2 - More Lemmings	STR	69,95	——	——	79,95
Lemmings Data Disk	STR	49,95	——	——	69,95
Links (Golf)	SPO	——	——	——	94,95
Loom (Lucasfilm)	ADV	74,95	——	74,95	74,95
M 1 Tank Platoon	SIM	79,95	——	79,95	89,95
Mad TV	STR	——	——	——	89,95
Magnetic Scrolls Collection	COM	84,95	——	——	——
Manchester United Europa	SPO	69,95	44,95	69,95	69,95
Maniac Mansion	ADV	69,95	44,95	69,95	69,95
Mario Andrettis Racing Challenge	SPO	——	——	——	74,95
Martian Dreams	ROL	——	——	——	89,95
Mega Fortress	SIM	——	——	——	84,95
Megalomania	STR	79,95	——	74,95	——
Megatraveller 1	ROL	74,95	——	74,95	89,95
Megatraveller 2	ROL	——	——	——	84,95
Microprose Golf	SPO	84,95	——	84,95	——
Midwinter 2	SIM	84,95	——	84,95	——
Mig 29 Super Fulcrum	SIM	——	——	——	99,95
Might & Magic 1	ROL	——	——	——	84,95
Might & Magic 2	ROL	84,95	——	——	84,95
Might & Magic 3	ROL	——	——	——	89,95
Oekolopoli	SIM	——	——	——	149,95
PGA Courses	SPO	44,95	——	——	——
PGA Tour Golf	SPO	69,95	——	——	74,95
PGA Plus	SPO	——	——	——	79,95
Paperboy 2	ARC	——	——	——	69,95
Pirates !	SIM	69.00	54,95	——	69,95
Pool Of Radiance (AM 1 MB)	ROL	69,95	69,95	——	79,95
Pools Of Darkness	ROL	——	——	——	84,95
Populous 2	STR	79,95	——	79,95	——
Populous World Editor	STR	44,95	——	——	——
Ports Of Call	SIM	69,95	——	——	89,95
Powermonger	SIM	59,95	——	——	——
Powermonger Data Disk	STR	44,95	——	——	——
Powerpack The	COM	69,95	——	69,95	——
Quest & Glory	COM	79,95	——	79,95	——
Railroad Tycoon	SIM	84,95	——	84,95	84,95
Rainbow Collection	COM	59,95	44,95	59,95	——
Ralf Glau Edition	COM	84,95	69,95	——	——
Rasende Reporter	SIM	——	——	——	79,95
Realms	ARC	79,95	——	——	——
Red Baron (PC VGA)	SIM	84,95	——	——	99,95
Return Of Medusa	ROL	74,95	——	74,95	——
Savage Empire The	ROL	——	——	——	79,95
Secret Of Silver Blades (AM 1 MB)	ROL	79,95	74,95	79,95	79,95
Secret Weapons Of The Luftwaffe	SIM	——	——	——	94,95
Secret Weapons P 38 Mission	SIM	——	——	——	39,95
Secret Weapons P 80 Shooting Star	SIM	——	——	——	39,95
Shadow Sorcerer	ROL	79,95	——	79,95	84,95
Shuttle	SIM	——	——	——	89,95
Silent Service 2	SIM	84,95	——	84,95	84,95
Sim Ant (kompl. deutsch)	SIM	89,95	——	——	89,95
Sim City Architectural Disk 1	SIM	44,95	——	——	44,95
Sim City Architectural Disk 2	SIM	44,95	——	——	44,95
Sim City Terrain Editor	SIM	44,95	——	——	44,95
Sim City und Populous	SIM	79,95	——	79,95	79,95
Sim Earth	SIM	——	——	——	84,95
Simpsons The	ARC	69,95	44,95	69,95	79,95
Soul Crystal	ROL	74,95	——	——	84,95
Space Ace 2	ARC	79,95	——	——	84,95
Spirit Of Adventure	ROL	74,95	——	74,95	79,95
Starbyte Collection No.1	COM	74,95	44,95	74,95	79,95
Starflight 2	ROL	69,95	——	——	69,95
Steigenberger Hotelmanager	SIM	59,95	——	——	69,95
Super Soccer	SPO	79,95	——	——	79,95
Team Yankee	SIM	84,95	——	84,95	94,95
Teenage Mutant Hero Turtles 2	ARC	79,95	49,95	——	——
Their Finest Hour	SIM	79,95	——	79,95	79,95
Their Finest Hour Missiondisk 1	SIM	34,95	——	44,95	34,95
Top League	COM	79,95	——	79,95	89,95
UMS 2	SIM	84,95	——	84,95	94,95
Ultima 4	ROL	74,95	——	——	——
Ultima 5	ROL	——	69,95	——	84,95
Ultima 6	ROL	——	79,95	——	89,95
Virtual Reality 1	COM	84,95	——	84,95	——
Virtual Reality 2	COM	84,95	——	——	84,95
Virtual Worlds	COM	84,95	59,95	84,95	84,95
Wayne Gretzky Ice Hockey 2	SPO	69,95	——	——	84,95
Wild West World mit Spielbrett	SIM	89,95	——	——	89,95
Windows Entertainment Pack	COM	——	——	——	89,95
Wing Commander 1 (HD od. LD-Disks)	SIM	——	——	——	94,95
Wing Commander 2 Speech Accessory	SIM	——	——	——	49,95
Wing Commander Secr. Missions 1	SIM	——	——	——	49,95
Wing Commander Secr. Missions 2	SIM	——	——	——	49,95
Wing Commander Special Operat. 1	SIM	——	——	——	49,95
Winter Challenge	SPO	——	——	——	84,95
Winzer	SIM	74,95	44,95	74,95	79,95
Wizardry 6 - Bane Of Cosmic Forge	ROL	84,95	——	——	84,95
Wolfchild	ARC	69,95	——	69,95	——
WWF Wrestlemania	SPO	69,95	——	——	——
Zak Mc Kracken	ADV	74,95	64,95	74,95	74,95

Händleranfragen erwünscht!

Alle Angebote solange der Vorrat reicht !

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

CPS FRANK HEIDAK

VERSANDKOSTEN INLAND

Vorkasse Scheck/Kreditkarte	5,-
Nachnahmeversand	10,-

die Kosten reduzieren sich um die Hälfte:

bei reinen Lösungshilfenbestellungen	ab	45,-
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen	ab	100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

Vorkasse Scheck/Kreditkarte	12,-
Nachnahmeversand	25,-

Bestelladresse
Bürgerstraße 8 – 10,
5000 Köln 1

Bestellannahme
Telefon (02 21) 25 69 83 +84 +85
Telefax (02 21) 25 69 86

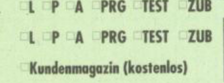
Ladenlokal „CRAZY STORE"
Alter Markt 45, 5000 Köln 1

Geben Sie Gas und schicken Sie mir

.... ☐L ☐P ☐A ☐PRG ☐TEST ☐ZUB
.... ☐L ☐P ☐A ☐PRG ☐TEST ☐ZUB
.... ☐L ☐P ☐A ☐PRG ☐TEST ☐ZUB
☐L ☐P ☐A ☐PRG ☐TEST ☐ZUB

Bitte ankreuzen

☐ Kundenmagazin (kostenlos)





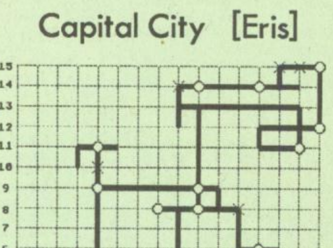


Beachten Sie bitte unsere neue Anschrift und Rufnummer!

Auftraggeber

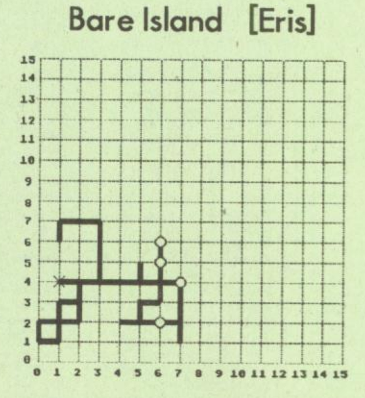
Name: ....
Straße: ....
Wohnort: ....
Telefon: ....
Computer: .... Kred. Karten - Firma: .... Verfall: ....
Kunden-Nr.: .... Karten-Nr.: 06/92

Capital City [Eris]

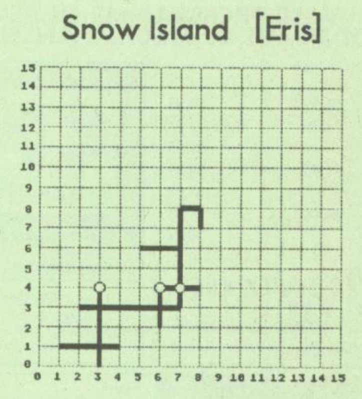


Key West [Eris]

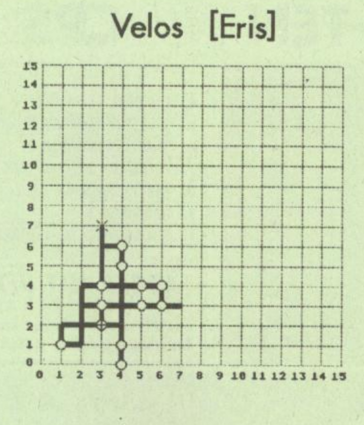
Bare Island [Eris]



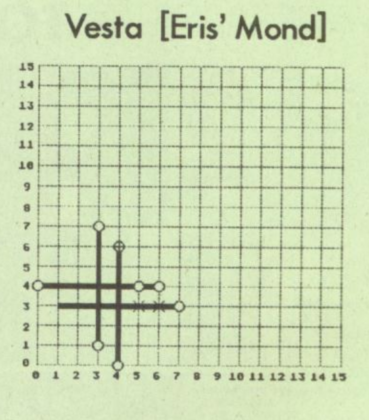
Snow Island [Eris]



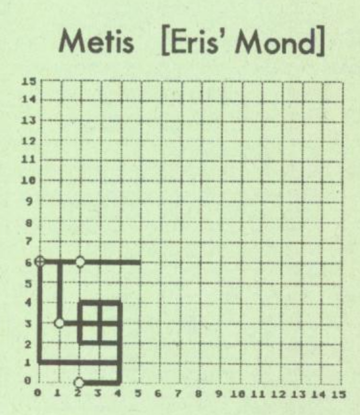
Velos [Eris]



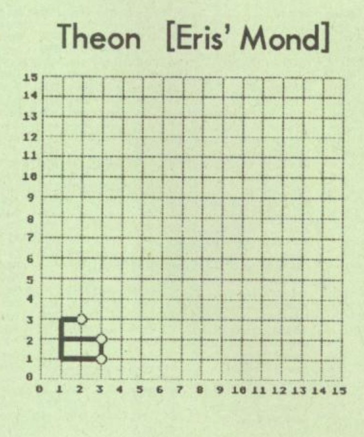
Vesta [Eris' Mond]



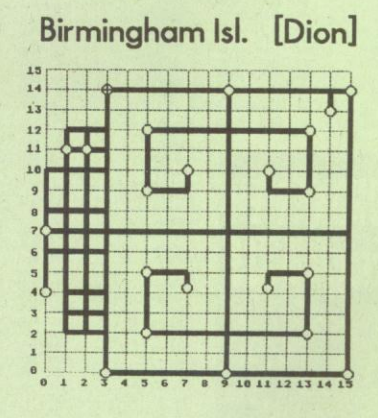
Metis [Eris' Mond]



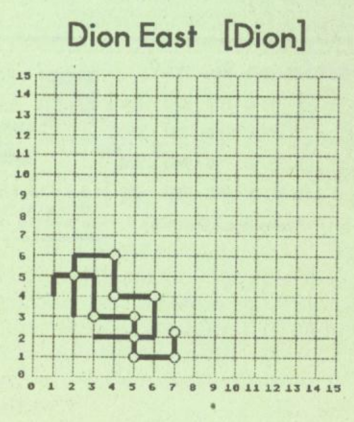
Theon [Eris' Mond]



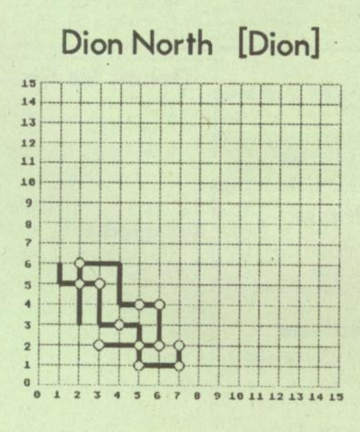
Birmingham Isl. [Dion]



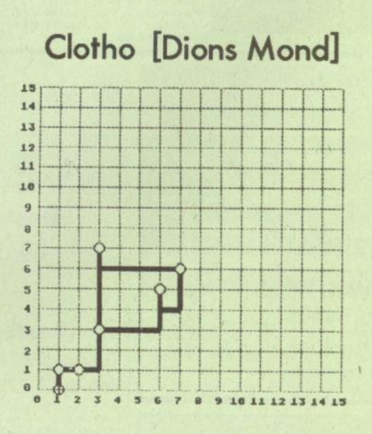
Dion East [Dion]

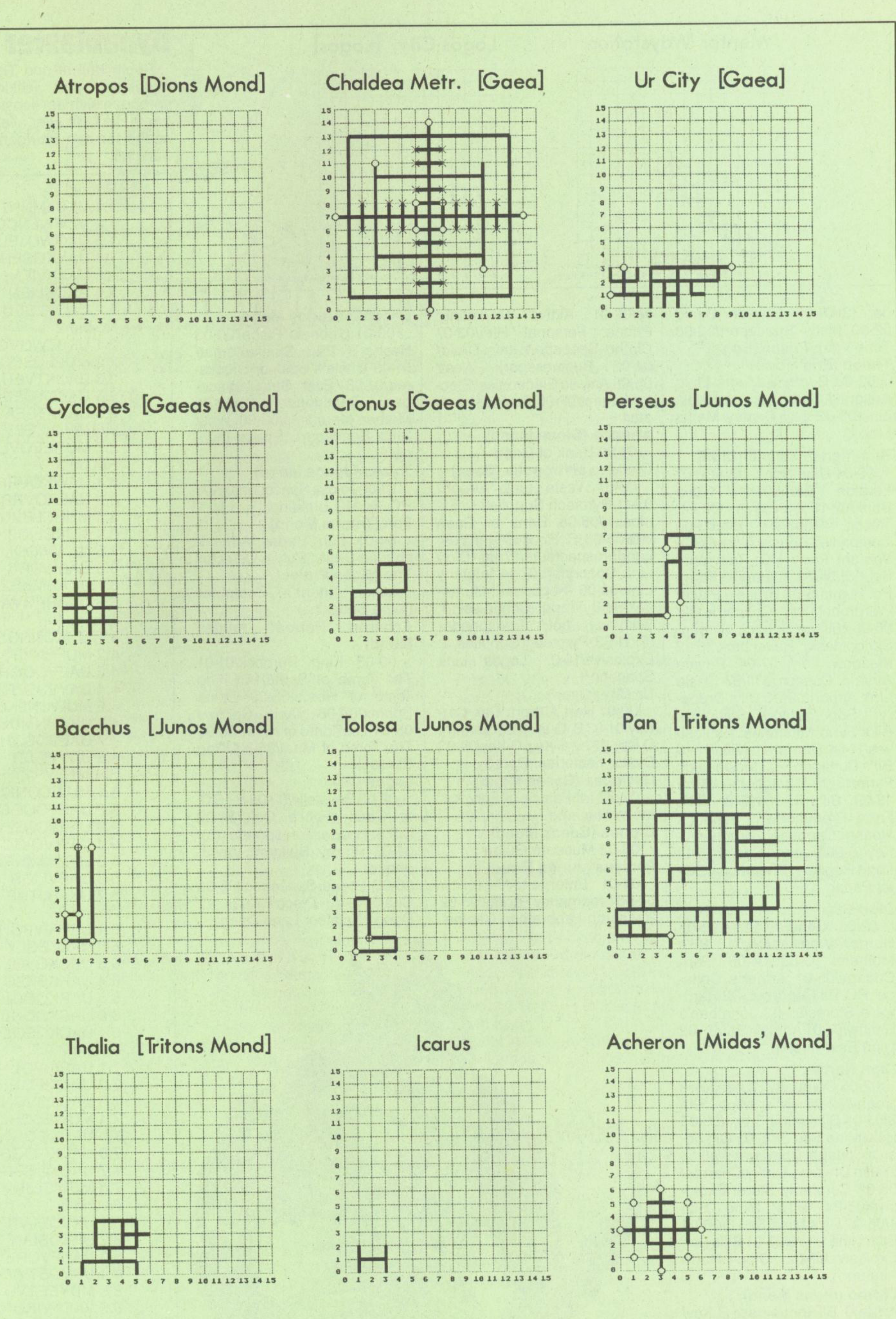


Dion North [Dion]



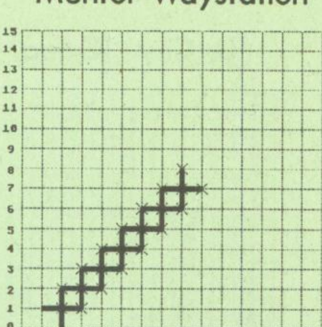
Clotho [Dions Mond]



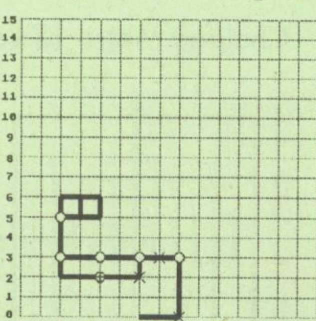


Atropos [Dions Mond]
Chaldea Metr. [Gaea]
Ur City [Gaea]
Cyclopes [Gaeas Mond]
Cronus [Gaeas Mond]
Perseus [Junos Mond]
Bacchus [Junos Mond]
Tolosa [Junos Mond]
Pan [Tritons Mond]
Thalia [Tritons Mond]
Icarus
Acheron [Midas' Mond]

Mentor Waystation



Logos City [Logos]



der (3)/01-03 Lawson Bank/ 02-00 Metis Spaceport/02-06 Time Warp Prison: Eagle

Theon (Eris'Mond)

02-03 Burdock Media Link: Antigrav/03-01 Eris TV Media Link/03-02 Sky Disney Media Link

Birmingham Island (Dion)

00-04 Dion Spaceport/00-07 Lawson Bank/01-11 Gaea Bank/02-11 Novagen Office: Tresor, Rubbish Bin/03-00 Companies House; A-Key/03-14 Verdant Party HQ: Transponder (8)/05-02 Oleary's Farm: Pot Plant/05-05 Bruce's Place: Wardrobe, Key Concorde III/ 05-09 Village School: Screen, Schooldesk, Haversack/05-12 Meadow Farm/07-04 Private Airstrip: Concorde III/07-10 Isle Link Airport/09-00 Bil's Drapery: Superperson Suit/09-14 Bil's Farm Machines: Explosives/11-04 Dunromin Villa/11-10 Bil's Cottage/13-03 McDonalds Farm/13-05 Thatcher's Farm/ 13-09 Bil's Farm/13-12 Bil's Farm Produce/14-12 Author's House: Cherished Number, J-Key/15-00 Licence Center/15-14 Land Registry: Photocopy, Ballot Paper

Dion East

02-05 General Store/03-03 Harris Weavers/04-04 Bil's Mothers: C-Key/04-06 Fern Cottage/05-01 Arthur's Cottage: P.C. Bil Report/05-02 Hardware Stores/05-03 Jonathan's Smithy/07-01 Annie's Bar/07-02 Dion East Airstrip

Dion North

02-05 Company Store: Jules Trophy/02-06 Bil's Mine Site 3/03-01 Bil's Mine Site 1/03-05 Bil's Mine Site 2/05-01 Old Joan's Cottage: Chamber Walker, Welsh Dresser, Lucky Charme/ 05-02 Company Store: Explosive/05-04 Bil's Mine Site 4/06-02 Bil's Mine Site 6/06-04 Bil's Mine Site 5/07-01 Bil's Bar. Explosive/07-02 Dion North Airstrip

Clotho (dions Mond)

01-00 Bil Industries: B-Key/ 01-01 PCB Powergen: Explosive/02-01 Aktive Marketing: Phone, Personal HiFi/03-07 Clotho Spaceport: Info Droid/ 04-03 Businesspark West/ 06-05 Amplin Electronics: Electromagnet/07-06 Businesspark east

Atropos (Dions Mond)

01-02 Bank of Gaea

Chaldea Metropolis (Gaea)

00-07 Vesta Link Airport/ 03-11 Pyrotech Supplies 1: Explosive/06-06 Bank of Gaea HQ/06-08 C. Rooke Agencies: Landprospecteurs/07-00 Dion Link Spaceport/07-14 Intercity Link/08-06 Pegasus Insurance/08-08 Trade Commission: Opinion Pool, Transponder (8)/11-03 Pyrotech Supplies 2: Explosive/14-07 Logos Link Spaceport

Ur City (Gaea)

00-01 Hert Airport: Car, Car-Key/01-03 B. Queen Locksmith: D-Key, I-Key, F-Key, G-Key/09-03 Stellar Factories: Dart 3

Cyclopes (Gaeas Mond)

02-02 Idi Palace of Fun: Karaoke Machine

Cronos (Gaeas Mond)

03-03 Museum Guide

Perseus (Junos Mond)

04-01 Emergency Facility/ 04-06 Emergency Facility/05-02 Research Laboratory: Canine

Bacchus (Junos Mond)

00-01 Gabriels Place700-03 Bosher's Bar: Spielautomat/ 01-03 Uncle's Casino: Glücksrad/01-08 East Strip Spaceport: Transponder (1)/02-01 Mother Mercury's/02-08 West Strip Spaceport: Space Invader

Tolosa (Junos Mond)

01-00 Tolosa Spaceport/02-01 P.C. Bil HQ Building

Pan (Tritons Mond)

04-01 Pan Hades Administration Dept.: Pulvin Detector

The Midas Project

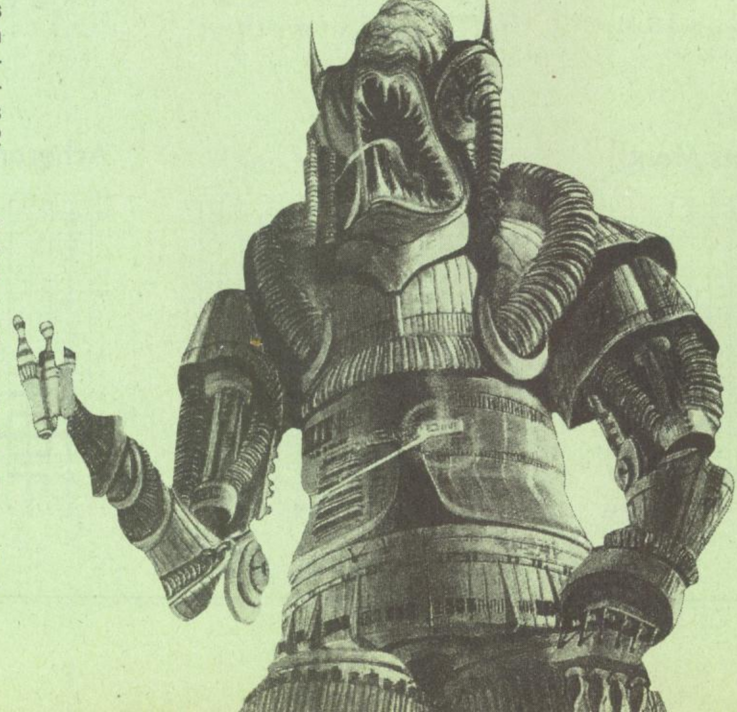
xx-xx Author's Computer (feine Sache...)

Acheron Retreat (midas Mond)

00-03 King Burdock/01-01 The Tomb of Seth/01-05 The Tomb of Horus/03-00 Osiris Sphinx/03-06 Tanis Sphinx/ 05-01 The Tomb of Neith/05-05 The Tomb of Maat/06-03 King Burdock

Logos City

02-03 Baustelle/02-05 B.I.C.C. of Gaea: Fool's Gold/04-02 D.S.S. House: Transponder (5)/ 04-03 Riskey Builders: Ansaphone/
06-00 Logos Spaceport/06-03 Charlene's Disco/08-03 C. Rouge Estates: Land Deed



Dynablaster

Robin Kühne und Thorsten Käsekamp aus Tecklenburg sprengen sich am liebsten selber in die Luft. Hier alle Levelcodes für den feurigen Bomberspaß:

Round 1
1.1 UKCLMNKT
1.2 MUFWLNCC
1.3 UAOWOJEU
1.4 UAYKOSEN
1.5 UAYKLIEN
1.6 UAOKLIEN
1.7 UAOKLSEU
Round 2
2.1 UKBZWGVG
2.2 MUFEESCN
2.3 UAOKTVEU
2.4 UAYKTOEE
2.5 UAYKTEEA
2.6 UAOKTEEE
2.7 MUREEOVL
Round 3
3.1 UAWKOVRH
3.2 UAEKOVRR
3.3 MURCLEVU
3.4 MUKCLICS
3.5 UAWVIORL
3.6 UAEVIORC
3.7 UKAHMBSZ
3.8 UKBHPGVA
Round 4
4.1 MUKCNNGS
4.2 MUFCNWRV
4.3 UAEVQQGH
4.4 UAYVBSZR
4.5 MUWCNLKL
4.6 UKAHNMUS
4.7 UAEVQSGH
4.8 UAYVTJZT
Round 5
5.1 MUWCONKU
5.2 UAEVOQGC
5.3 UAEVOJGL
5.4 UAWVOIGC
5.5 UKLHJMUP
5.6 UAEVLIGR
5.7 UKAHJTUP
Round 6
6.1 UAWVVPGH
6.2 UKKZEGLY
6.3 UACKQVGL
6.4 UAHKBEZC
6.5 UARKQOGL
6.6 UACKQOGL
6.7 UACKQEGL
Round 7
7.1 UARKIVGL
7.2 UACKIPGR
7.3 UACKGVGH
7.4 MUWELQHL
7.5 UARKGOGH
7.6 UACKGOGR
7.7 UACKGEGH
7.8 MUWELJHH
Round 8
8.1 UKVOELVP
8.2 UKKOSLVY
8.3 UACFVQRL
8.4 UKVOSTVV
8.5 MUYEETVU
8.6 VACFVIRC
8.7 MUHEEBVU



DR. BOBO ANTWORTET

Die Antwort zu Curse of the Azure Bonds

Michael Gentner aus Bonn beantwortet die Frage von Daniel Bernoulli.

Der springende Punkt ist, daß man in die Katakomben der Diebe gelangen MUSS (aus Tilverton komt man auf direktem Wege wegen der Stadtwachen nicht heraus). Hat man mit den Dieben geredet, verläßt man deren Gilde durch einen Ausgang im Süden. Dann muß man sich durch die Kanalisation schlagen, und dann noch die Fire Knives in deren Versteck erledigen. Hat man den Anführer der Fire Knives erwischt, wird man vom ersten der fünf Bonds befreit.

Legend of Faerghail

Peter Kernchen spielt den Klassiker und hat ein Problem. Wenn er in den Zwergenminen im vierten Level die Tür zu Level fünf durchschreitet, benötigt er dazu das Amulett. Danach ist das Amulett verschwunden. Die Tür ist ab jetzt dauerhaft durchlässig. Wie kommt man an ein neues Amulett, das man auch noch später im Spiel braucht?

Black Crypt

Stefan Eiselt aus Hildesheim abenteuert sich durch Electronic Arts anspruchsvolles Rollenspiel und hat ein paar offene Fragen anzubieten.

Wie und wo findet man das dritte Idol vom Drachen Themin? Bisher hat Stefan nur das erste (Adler) gefunden. Was hat es mit der Kiste Themins auf sich?

Life and Death

Sascha Hill aus Brüggen hat wie viele andere Chirurgen ein ernstes Problem: Die Patienten sterben wie die Fliegen unter seinen Händen. Da sich auch die mäßige Anleitung über das richtige "Schnittmuster" ausschweigt, wäre es sehr hilfreich, wenn ein Profi die richtigen Schnitte erklärt. Jemand von Euch sollte mal eine kleine Anleitung schreiben, wie man sicher, schnell und möglichst unblutig einen Blinddarm entfernt.

Die Antwort zu Tunnels & Trolls

Martin Schiller beantwortet die Frage zu *Tunnels & Trolls*.

Um den guten Zauberer Khazan zu befreien, muß man zuerst einmal die "Uncertain Isle" betreten können. Dies ist erst dann möglich, wenn das finstere Magiermädel Lerotra'hh besiegt ist. Dazu braucht man unbedingt einen Vampire Javelin und das Paßwort für ihr privates Gemach in den Khargish Mountains (MANEATER). Während des Monats "The Unraeth" verschafft man sich mittels des Paßworts Zugang zu ihr. Nun überfällt man Lerotra'hh (ambush her? — Yes) und siehe da: Mit dem Javelin kann man sie mühelos besiegen. Mit ihr geht dann auch Khara Kang zugrunde. Zur Befreiung Khazans betritt man nun die westliche Hälfte der "Uncertain Isle". Zugang zu Khazan's Tomb erhält man mit dem "Horn of Ulhong". Im weiteren Verlauf benötigt man den "Crystal Skull", das "Heart of Fire", den "Bag of Winds", das "Demon's Eye" und die Paßwörter "Katomi" und "Causeway". Ist man schließlich bei Khazan angekommen, braucht man sowohl "Khazan's Staff" als auch die sechs Paßwörter "Sight", "Sound", "Heart", "Feeling", "Mind" und "Meaning". Danach erwacht Khazan aus seinem Trancezustand und kann den "Dragon Continent" retten.

Might & Magic III

Saral Serhan aus Oberursel hat einige Probleme mit seinem neuen Rollenspiel. Hier ein Auszug aus ungelösten Rätseln. Wie lautet das Paßwort (deutsche Version) in Schloß Whitshild für die Schatztruhen neben dem Thron? Wie viele Kugeln der Macht gibt es? Wo sind sie? Wann hilft ihm die Prinzessin im Sumpfland? Wo findet man die Hologramm-Karten?

Planetfall

Markus Keller aus Seeheim stöbert sich durch Steven Meretzkys Text-Adventure. Ein paar offene Fragen stören ihn dabei. Wie kann man die Mikrobe auf der Leiterbahn besiegen? Geht es vielleicht mit dem Laser?

Gibt es einen Weg, um an die Lampe im Labor zu kommen?

Die Antwort zu Last Ninja III

Matthias Haack aus Hamburg kann die Frage in Ausgabe 3/92 beantworten. Der gesuchte Stöpsel liegt auf der Holzbrücke im Wasser. Diese erreicht man, indem man an den Wegrand tritt und mit einem geschickten Sprung auf die Brücke gelangt.

Chuck Rock

Robert Heine aus Friedland spielt *Chuck Rock* und kommt im vierten Level nicht an den Lianen hoch. Beim Dinosaurier in der rechten Ecke kann er auch nur auf den Schwanz springen. Wie kommt er aber in die nächste Etage? Sicher weiß jemand den richtigen Weg.

First Samurai

Wilhelm Christian aus Feldkirchen wird nicht in den neunten Level gelassen. Er möchte die Treppe über dem Endgegner besteigen. Leider weigert sich der Samurai beharrlich auf die Plattform überzuwechseln und den Weg freizumachen.

Elvira II

Wie bekommt man die zusammengeschneiderte Puppe von der Tür unten im Labor des verrückten Professors? Wie tötet man den Vampir? Sicher kann jemand von Euch Sebastian Schiefner aus Berlin diese Fragen beantworten.

Heimdall

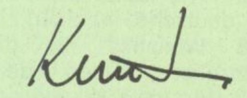
Fabian Nedwed aus Erfurt hat nur eine Frage. Wie bekommt man in der zweiten Welt von Heimdall die Lanze? Fabian hat schon alle Inseln besucht und ist im Besitz des Mundstücks für das Horn. Jetzt ist er auf der letzten Insel und kommt leider nicht mehr weiter.





Doppelt hält besser! Dieses Motto setzten Christian und Thomas Lorenz aus Schwanewede konsequent in die Tat um: Gleich zwei wunderschöne Lösungen mit exellenten Karten gehen auf ihr Konto (genau wie das verdiente Sümmchen). *Super Adventure Island* und der Action-Hammer *Super Contra* fanden den Weg in den Modulschacht ihres Super Famicoms und wurden gnadenlos durchgespielt.

Hier noch eine kleine Ergänzung zum *Super Adventure Island*-Tip: Die riesige und niedliche Krake des ersten Unterwasserlevels ließ sich von mir seltsamerweise sehr einfach besiegen. Ein wahrscheinlicher Programmierfehler verhinderte, daß mein Master Higgins bei der Krake aus dem Bildschirm fiel, wenn er die untere Bildschirmgrenze erreichte. So habe ich natürlich die Axt verschmäht, bin in die ganz linke untere Ecke geschwommen und habe meinen Bumerang ohne Pause in Richtung Auge geschickt. Nach zehn Sekunden war der Spaß vorbei — schnell und vor allem gefahrlos. Probiert's doch einfach mal aus (vielleicht geht's ja nur bei meinem Super Famicom).





Super Contra (Super Famicom)

Der "Tip des Monats" geht an die beiden Brüder Christian und Thomas Lorenz aus Schwanewede für Ihre traumhafte *Super Contra*-Lösung.

Level 1

Waffe: Schnellfeuerwaffe

Taktik: Die Feuerbälle im zweiten Abschnitt lassen sich abschießen.

Panzer: Auf Punkt A stehenbleiben und mit C- oder L-Waffe feuern.

Riesen-Alien: Vom Punkt A mit C- oder L-Waffe ins rote Herz schießen. Bei Gegnerschüssen schnell zu Punkt B und wieder zurück.

Level 2

Waffe: H-Waffe

Taktik: Den Punkt links oben als Startpunkt wählen. Geduckt (B-Knopf) auf die Monstergeneratoren schießen.

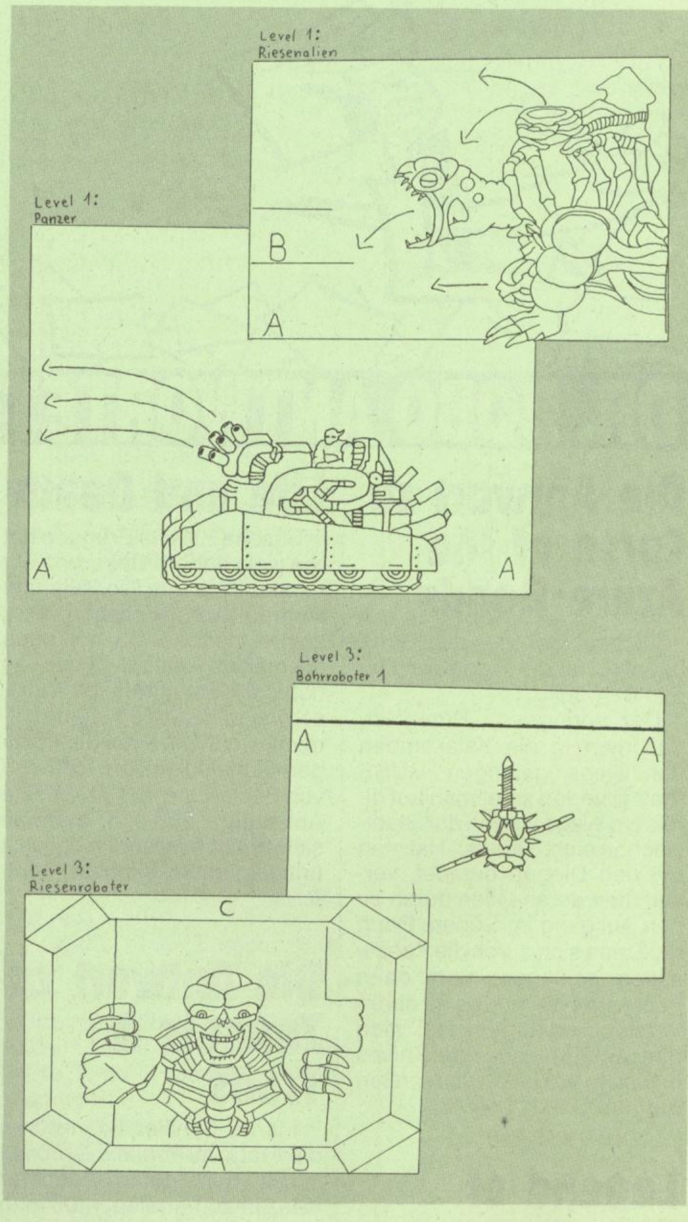
Kreiselroboter: Zuerst die Kanone abschießen. Wenn er anfängt sich zu drehen, schießen und von der Rotation gebrauch machen. Zwischen H- und B-Waffe wechseln.

Level 3

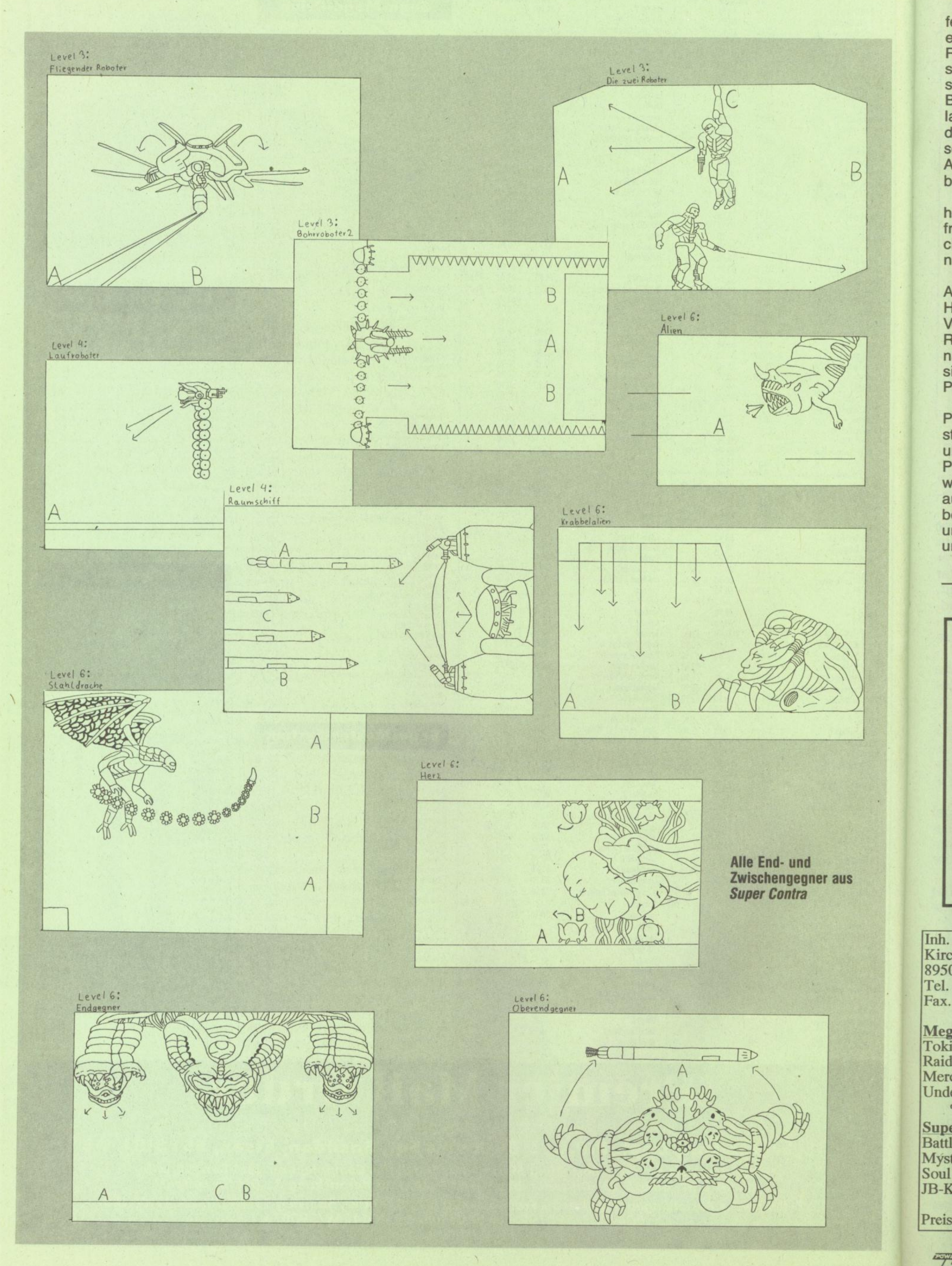
Waffe: F- oder H-Waffe

Taktik: An der "Hangel"-Stelle nach rechts drücken und schießend springen.

Bohrroboter: An Stelle A hängen und mit Flammenwer-







Alle End- und Zwischengegner aus *Super Contra*



fer oder Homing Missiles feuern. Die danach abgefeuerten Raketen abschießen. Nach seinem Abgang an die Wand springen und zwischen den Beinen des Ungetüms entlanglaufen. Ist er verwundbar, ständig anlocken, ausweichen und schräg auf ihn schießen (A-B-A). Der C-Schuß ist hier angebracht.

Fliegender Robo: Auf A stehenbleiben, bis der rote Punkt frei wird. Danach mit dem flächendeckenden S-Schuß Gegner und Punkt beschießen.

Die zwei Roboter: Zwischen A und B entlanghangeln und H-, C- oder L-Waffe benutzen. Vorsicht vor dem springenden Roboter. Springt er, schnell nach Punkt A oder B. Verlieren sie ihre Beine sofort nach Punkt C.

Riesenroboter: Zuerst vom Punkt A schießen. Den Laserstrahlen durch im Kreis laufen und hangeln ausweichen. Auf Punkt B auf den Feuerstrahl warten und wieder kreisend ausweichen. Bei C stehenbleiben, auf die Bomben warten und dann schnell fallen lassen und ducken.

Level 4

Waffe: C- und L-Schuß

Taktik: Anfangs im vorderen Bildschirmdrittel mit der C-Waffe die Flieger abschießen. Gelegentlichen Schüssen ausweichen.

Wird man danach vom Panzer und von den Jetpack-Piloten angegriffen, so schießt man von ganz links nach schräg oben (beim Panzer geradeaus). Die Raumschiffwaffensysteme lassen sich abschießen.

Laufroboter: Bei Punkt A stehenbleiben und schräg nach oben schießen (mit dem R-Taster)

Hubschrauber: Zieht sich der langarmige Geselle hoch, so solltet ihr kurz hochspringen. Ansonsten fleißig auf den Burschen ballern.

Raumschiff: Um diesen Gegner zu besiegen, sind zuerst die Schutzschildgeneratoren zu zerstören. Von Punkt B (immer von der unteren Rakete) auf den unteren und von Punkt A auf den oberen Generator schießen (oberste Rakete und springend schießen). Ist das Schutzschild zerstört, immer in die Mitte schießen (von Punkt C).

Level 5

Waffe: S-Schuß

Taktik: Startpunkt wieder links oben wählen. Den Drehfeldern mit dem L- oder R-Taster entgegenwirken. Vorsicht! Die Brücken brechen bei Beschuß zusammen.

Ungeheuer: Ihr solltet es permanent umlaufen und dabei ständig auf das Auge feuern. Schaltet sich das Drehfeld ein, neutralisiert man die Bewegung genau dann, wenn das Auge im Fadenkreuz liegt (L-Taster). H- und C-Waffen sind empfehlenswert.

Level 6

Alien 1: Auf Position A stellen und einfach mit der S- oder F-Waffe drauflosballern.

Herz: Erst eine Bombe loslassen, dann auf Position A legen. Sind die Pflanzen weg, schießt Ihr von Position B aus nach oben (S-Schuß).

Krabben-Alien: Greift es an, springt Ihr auf dessen Beine (A) und schießt danach auf das Gesicht von Punkt B aus. Jetzt nur noch auf die Lasersalven achten.

Stahldrache: Zuerst nur zwischne den A-Punkten pendeln und mit einem Schrägschuß (C-Waffe) auf den Kopf schießen. In der "Beam"-Phase lockt Ihr den Vogel auf die Höhe von Punkt B und klettert dann sofort zu A, um ein paar Raketen auf den Kopf loszulassen (C-Schuß).

Endgegener: Mit dem C-Schuß von A aus den Arm abschießen. Danach von Punkt B den anderen mit Schrägschüssen niedermetzeln. Nun mit dem Standartschuß alle Angreifer und die Augen sowie das Gehirn bearbeiten.

Gehirn: Hier gibt es acht verschiedene Phasen:

Augen: Stellt Ihr Euch ganz nach links und schräg schießend hin, seid Ihr relativ sicher.

Wurm: Hier legt Ihr Euch an die Stelle, an der der Wurm nach oben schlängelt.

Beine: Am Rand stehenbleiben und springend auf das Gehirn feuern.

Dornenklötze: Ihr solltet das Risiko eingehen und immer unter dem Gehirn mitlaufen sowie fleißig Bomben einsetzen.

Knochenfalle: Fangen sie an sich zu drehen, setzt man sofort die hoffentlich vorhandene Bombe ein. Ansonsten mit S- oder F-Schuß ballern, was das Zeug hält.

Wanderkugeln: Schießend über die Knochen springen, ein kleines Stück mitlaufen und dann über die nächsten springen.

Hirnwall: An den Rand stellen und unablässig feuern.

Kugeln: Ihr stellt Euch nach oben schießend unter das Gehirn und weicht den Kugeln so gut wie möglich aus. Wird's eng, darf sich auf den Boden gelegt werden.

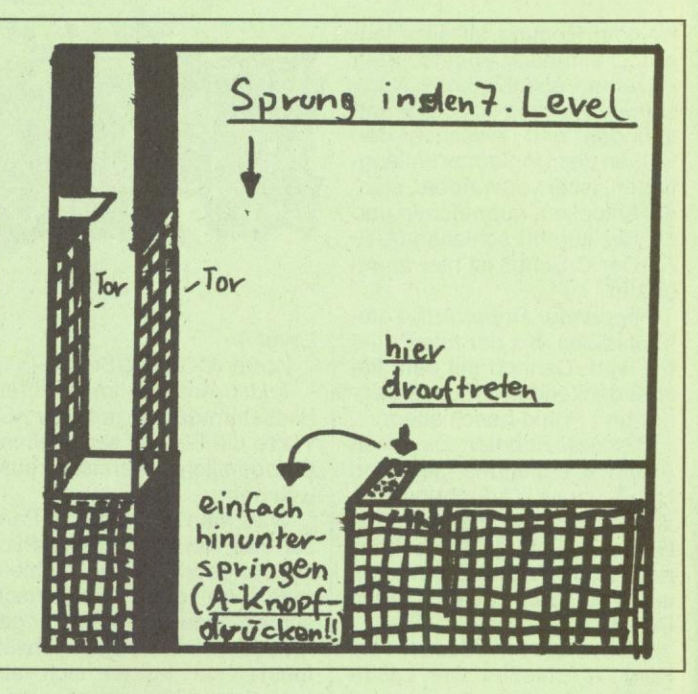
Nun zieht sich das schon besiegt geglaubte Gehirn einen Panzer über und verfolgt Euren Hubschrauber (*Normal* und *Hard*).

Oberendgegner: Von Position A auf den Monsterkopf schießen. Greift das Alien mit dem stacheligen Kopf an, so springt Ihr hoch, schießt aber weiter nach unten. Schwingt er seine Arme nach oben, bleibt Ihr am besten, wo Ihr hängt. Haltet Ihr lange genug durch, segnet der Motz das Zeitliche — *Super Contra* wurde mal wieder durchgespielt.

Prince of Persia (Game Boy)

Die ersten Levelcodes zum brandneuen Game-Boy-Hit *Prince of Persia* stammen von Matthias Greuling aus Mödling (Österreich).

Level 2	06769075
Level 3	24612165
Level 4	99111115
Level 5	80014105
Level 6	55312635
Level 7	s. Abbildung
Level 8	73916695



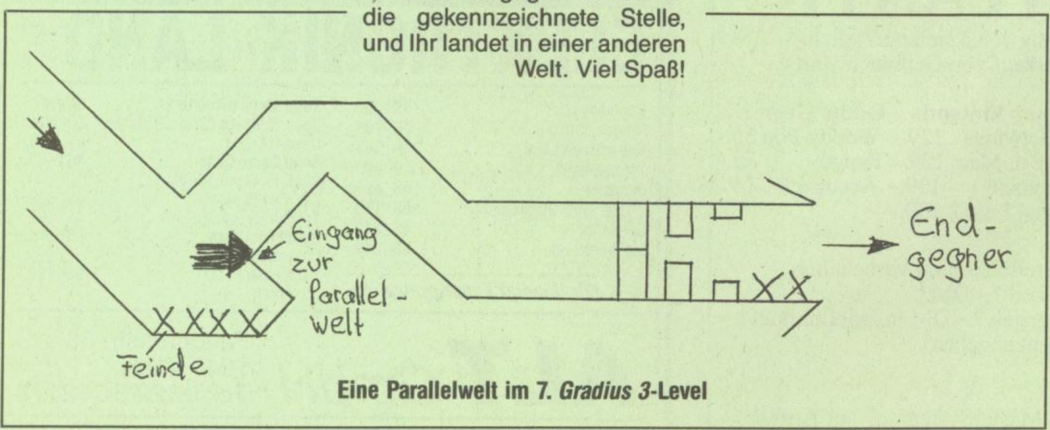
Hier geht's in den 7. Level von *Prince of Persia*

Super Fantasy Zone (Mega Drive)

Dieser musikalische Tip zur neuesten **Fantasy-Zone**-Version kam geradewegs von Christian Burkard aus Frankfurt am Main in unser Haus geflattert. Im Titelbild solltet Ihr, bevor "Start" gedrückt wird, A, B und C gedrückt halten. Dann erst "Start" drücken und solange halten, bis das Spiel beginnt. Es wird dadurch zwar nicht leichter, aber die Levels haben eine neue musikalische Untermalung.

Gradius 3 (Super Famicom)

Eine nettes Extra-Level fand David Diemer im 7. Level der Super-Famicom-Ballerei *Gradius 3*. Fliegt im 7. Level kurz vor dem Endgegner einfach in die gekennzeichnete Stelle, und Ihr landet in einer anderen Welt. Viel Spaß!



Eine Parallelwelt im 7. *Gradius 3*-Level

Turtles 2 (Game Boy)

Ein kleines "Wie besiegt man den Endgegner?"-Einmaleins stammt von Jan Stockbauer aus Hutthurm. Viel Spaß mit:

Rocksteady: Von der linken Ecke mit der Kröte zuerst über die Munition springen, dann über den Bösewicht, sofort zuschlagen und schnell nach rechts abwandern. Nun den Schüssen ausweichen und wieder von vorn anfangen.

Bebop: Nachdem den Schüssen ausgewichen wurde, solltet Ihr Euch schräg unter Bebop stellen und fleißig prügeln. Immer wieder nach unten ausweichen, und das Ganze wiederholen.

Krang (1): Den Bomben ausweichen, über Krangs Ring-Beam springen und zuschlagen. Dann wieder ausweichen usw.

Pizzamonster: Nach rechts springen und an den Rand stellen. Taucht das Monster in der Mitte auf und greift Euch an, zuschlagen und sofort (!) hochspringen. Beim Erscheinen des Monsters rechts, nur hochspringen.

Shredder (1): Den Ninja vor Shredder stellen und unter ihm hindurchrutschen, wenn er hochspringt. Dieses auf der anderen Seite wiederholen, dann zuschlagen, über Shredder springen und noch mal zuschlagen. Jetzt wieder durchrutschen u.s.w.

Baxter St.: Zuerst auf die Plattform springen, dann über seinen Ring-Beam. Jetzt umdrehen und zuschlagen.

Steinkrieger: Über die Steinkugel springen und immer etwas unter ihm zuschlagen. Dann wieder über die Kugel springen usw.

Traag: Erst über die Kugel springen und dann: drei Geschosse, Sprung, Schlag. Dieses dreimal, dann wieder über die Kugel hüpfen.

Shredder (2): Immer über oder unter Shredder zuschlagen.

Krang: Solange links bleiben, bis Krang zum zweitenmal den Boden erschüttert. Dann hochspringen und letztlich zuschlagen.

Starflight (Mega Drive)

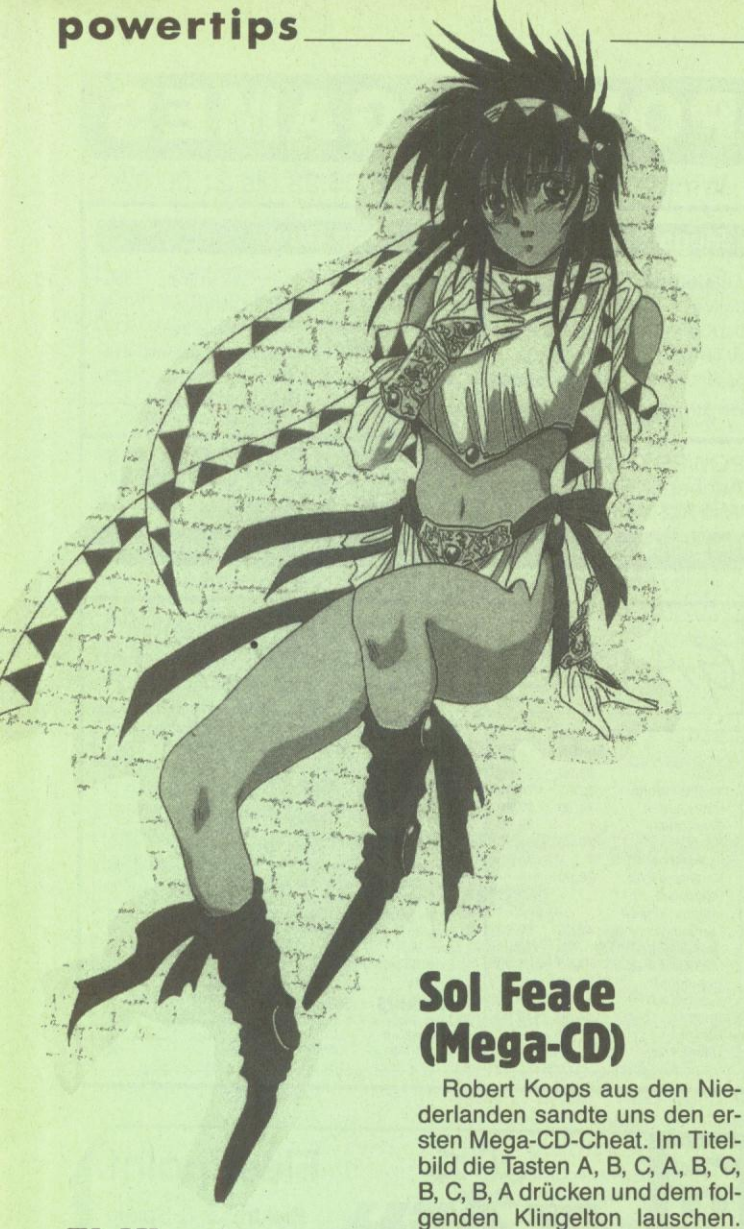
Von Klaus Haller aus Bregenz kommen ein paar hübsche Tips zu diesem Weltraumspektakel. Er weiß, wo sich die Artifakte befinden und wie die Koordinaten der Hyperraumrouten lauten.

Flat Device	Stützpunkt teleportiert im Notfall vom TV zum Schiff
Whinning Orb	Stützpunkt macht Spemings unterwürfig
Dodecahedron	118,146 4. Planet 16 S, 20 W blockiert die eigenen Waffen. (schnell verkaufen)
Focusing stone	81,98 1. Planet 40 S, 120 W (An Velox verkaufen)
Black egg	234,20 2. Planet 35 S, 99 E zerstört Planeten
Black egg	143,115 1. Planet 28 N 4 E zerstört Planeten
Crystal pearl	56,144 1. Planet 28 N 13 W teleportiert bei drohender Zerstörung des Schiffes.
Shimmering ball	68.66 1. Planet 12 N 32 E Identifiziert automatisch fremde Raumschiffe.
Rod device	180,124 2. Planet 59 N 22 E Verstärkt Laserstrahlen.
Hypercube	215,86 3. Planet 12 N 104 W Zeigt in der Starmap fremde Schiffe an.
Ring device	215,86 4. Planet 90 N 0W/E Zeigt Kontinuums-Strömungen in Starmap.
Red cylinder	112,200 3. Planet 59 N 64 W Zeigt Artefakte, die sich auf Planeten befinden, auf der Landmap.
Tesseract	18,50 5. Planet 15 N 44 W Erhöht generell die Leistungsfähigkeit des Schiffes.
Crystal cone	20,198 1. Planet 29 S 55 W Ortet den Steuernexus des Kristallplaneten.
Crystal orb	132,165 1. Planet 44 N 14 E Schaltet das Schutzsystem um den Kristallplaneten aus.

Am schnellsten macht man Geld, indem man die Mannschaft auf einen Humanoiden beschränkt, 16 Frachtkapseln für das Schiff kauft und sein TV mit Extrachargers und dem Device bestückt. Damit räumt man den ersten Planeten des eigenen Systems ab. Mit diesem Geld kauft man Triebwerke der Klasse 5, tankt auf und fliegt zur Kontinuums-Strömung bei 50,99; den Planeten des Systems 248,1 kann man auf diese Weise mindestens fünfmal besuchen und ihn umgraben; er besteht fast nur aus Gold und Plutonium. Man sollte sich bald den Tesseract besorgen, um Treibstoff zu sparen und den Red Cylinder um Artefakte leichter auffinden zu können. Noch einige rohstoffreiche Planeten: 165,84; 5. Planet; 112,200; 3. Planet; 128,33; 2. Planet 143, 115; 2. Planet; 180,120; 1. Planet; 226,167; 1. und 4. Planet; 217,88; 4. Planet;

Garzurtoiden kann man nur mit dem Rod device-verstärkten Laser bezwingen, im übrigen sollte man sich mit Fremden verständigen oder flüchten und Bomben fallenlassen. Es empfiehlt sich die Crystal orb zu besitzen, da einem fast nichts mehr passieren kann. Ach ja! Tiere jagen macht sich sehr bezahlt. Alles was fliegt, bringt mindestens 500 MUs, manche Arten sogar 1500 MUs.





Super Adventure Island (Super Famicom)

Und die "Lorenz-Brothers" zum zweiten: Karten zu den fünf Bonus-Levels und nützliche Endgegnertaktiken sollten helfen, *Super Adventure Island* in Kürze zu lösen.

Endgegner:

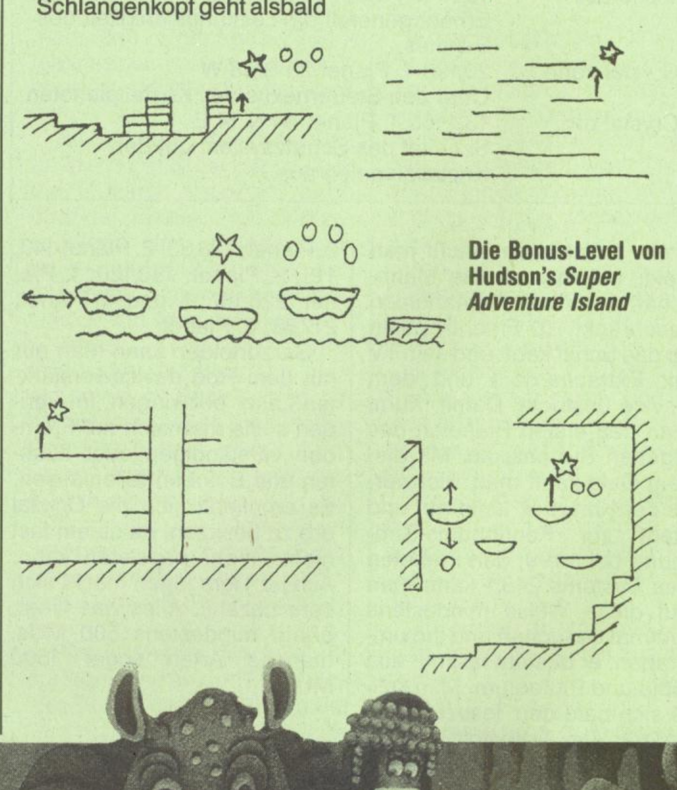
Level 1: Stellt Euch nach links oder rechts und überspringt die Feuerwelle. Nach ein paar Treffern im Gesicht segnet der Motz das Zeitliche.

Level 2: Bleibt links oben und benutzt die Axt. Die Krake ist nur verwundbar, wenn ihr Tentakel ausgestreckt ist. (Anm. der Redaktion: Probiert obigen Trick — siehe Einleitung)

Level 3: Lauft ständig direkt hinter dem Schlangenkopf her. Die Lavaflüsse erreichen Euch nicht und der Schlangenkopf geht alsbald in die ewigen Jagdgründe ein.

Level 4: Stellt Euch direkt vor den Bösewicht, so daß dieser mit dem Schwert ausholt. Nun schnell zurücklaufen, springen und den ungeschützten Kopf treffen.

Level 5: Werdet Ihr zu Stein, hilft wildes Bearbeiten des B-Knopfes. Bewegt er sich lachend auf Euch zu, bleibt Ihr stehen, duckt Euch und schießt fleißig. Lacht er nicht, springt Ihr über ihn rüber. Zeigt er nach einiger Zeit seine wahre Gestalt, müßt Ihr seiner Körpermasse solange ausweichen, bis er in ein Loch fällt, das die Erschütterungen hervorgerufen haben. Verschwindet der Obermotz in der Lava, ist *Super Adventure Island* gelöst.



Die Bonus-Level von Hudson's *Super Adventure Island*

Sol Feace (Mega-CD)

Robert Koops aus den Niederlanden sandte uns den ersten Mega-CD-Cheat. Im Titelbild die Tasten A, B, C, A, B, C, B, C, B, A drücken und dem folgenden Klingelton lauschen. Im "Config Mode" lassen sich nun die Level anwählen. Geht Ihr auf "Easy", solltet Ihr A gedrückt halten und so oft "rechts" betätigen, bis MY 99 erscheint. 99 Leben sind Euch dann sicher.

Wählt Ihr MY 99 an und drückt dann nochmals "rechts" und A, erschient das Wort "MUTEKI". Nun A gedrückt halten, auf Exit gehen, das Spiel starten und die Unverwundbarkeit genießen.

El Viento (Mega Drive)

Um *El Viento* ohne Probleme durchzuspielen, schaut sich der gewitzte Mega-Drive-Besitzer den Tip von Markus Goebel aus Winnenden an. Um neue Magie-Energie zu tanken, drückt Ihr im Pausemodus oben, links, rechts, unten und bekommt dann pro Druck auf C einen Energiepunkt dazu. Die zweckmäßige "Slow-Motion"-Funktion ist ähnlich: einfach wieder oben, links, rechts, unten im Pausemodus drücken und dann A. Drückt Ihr nach Eingabe obiger Kombination gar B, überspringt Ihr ein Level.



1 MB-Erweiterung für Amiga — *abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips* — • ***69,—***

2. Laufwerk 3,5" für Amiga • ***159,—***

Adlib Musik-Karte /dt • ***129,—*** *(IBM-PC)*

Advanced Gravis Joystick • ***84,95*** *(Amiga, Atari ST, C64, IBM-PC)*

Das Lucasfilm-Buch /dt • ***29,80***

Joystick-Adapter für 4 Spieler • ***24,95*** *(Amiga, Atari ST)*

PC-Soundman /dt • ***239,—*** • Sound Blaster 2.0 /dt • ***298,—*** *(IBM-PC)*

COMPUTER-TUNING

Bachler Computersoftware

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
A 320 Airbus /dt	99,—	99,—	99,—	—
Abandoned Places /dt	69,—	V,mö	V,mö	—
Aces of the Pacific *	—	99,—	—	—
Agony /dt	59,95	—	—	—
Alcatraz /dt	66,95	V,mö	66,95	—
Amberstar /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Another World /dt	59,95	72,95	—	—
Apidya /dt	64,95	—	—	—
A-Train /dt	—	V,mö	—	—
B.A.T. 2 /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
Battle Isle /dt	69,95	89,95	V,mö	—
Birds of Prey /dt	79,95	V,mö	V,mö	—
Black Crypt /dt	59,95	V,mö	V,mö	—
Black Gold /dt	66,95	74,95	66,95	V,mö
Buck Rogers 2 - Matrix Cubed	V,mö	72,95	—	—
Bundesliga Manager /dt	52,95	59,95	52,95	39,95
Bundesliga Manager Professional /dt	69,95	69,95	V,mö	—
Castles /dt	69,95	79,95	—	—
Civilization /dt	—	99,—	—	—
Conquestador /dt	74,95	*74,95	*74,95	54,95
Conquests of the Longbow /dt	—	84,95	—	—
Cruise for a Corpse /dt	64,95	V,mö	64,95	—
Darklands /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
Dark Seed /dt	—	89,95	—	—
Das Schwarze Auge /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
Death Knights of Krynn /dt	72,95	74,95	—	—
Double Dragon 3 /dt	59,95	V,mö	59,95	39,95
ECO Quest /dt	—	84,95	—	—
Elvira II /dt	79,95	94,95	V,mö	—
Epic /dt *	66,95	74,95	66,95	—
Eye of the Beholder /dt	74,95	89,95	—	—
Eye of the Beholder 2	V,mö	79,95	—	—
Face off /dt	54,95	—	54,95	—
Falcon 3.0 /dt	—	99,—	—	—
Fire & Ice /dt	64,95	—	V,mö	—
Formula One Grand Prix /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Gateway to the Savage Frontier	72,95	72,95	—	59,95
Gobliiins /dt	66,95	66,95	66,95	—
Gods /dt	59,95	79,95	59,95	—
Gunship 2000 /dt	—	89,95	—	—
Hook /dt	64,95	V,mö	64,95	V,mö
Hotelmanager /dt	54,95	59,95	—	V,mö
Jimmy White's Whirlwind Snooker /dt	69,95	—	69,95	—
Kick Off 2 /dt	54,95	64,95	54,95	39,95
Kick Off 2 — Final Whistle /dt	32,95	—	32,95	—
Kick Off 2 - Giants of Europe /dt	19,95	—	V,mö	—
Kick Off 2 - Return to Europe /dt	19,95	—	19,95	—
Kick Off 2 - Winning Tactics	19,95	—	19,95	—
Knightmare /dt	69,95	—	69,95	—
Knights of the Sky /dt	82,95	84,95	82,95	—
Leander /dt	59,95	—	—	—
Legend /dt	74,95	79,95	—	—
Lethal Excess /dt	66,95	—	66,95	—
Leisure Suit Larry 5 /dt	79,95	84,95	—	—
Lemmings /dt	59,95	74,95	59,95	—
Lemmings Data Disk /dt	44,95	59,95	44,95	—
Links /dt	—	89,95	—	—
Links Course Disketten (6 Stück) à	—	39,95	—	—
Lotus Turbo Challenge 2 /dt	59,95	—	59,95	—
Mad TV /dt	*74,95	89,95	*74,95	—
Manchester United Europe /dt	59,95	72,95	59,95	39,95
Might & Magic 3 /dt	74,95	84,95	—	—
Paperboy 2 /dt	59,95	59,95	—	—
Parasol Stars (Bubble Bobble 3) /dt	59,95	—	59,95	44,95
PGA Tour Golf /dt	59,95	69,95	—	—
PGA Tour Golf Course Disk. /dt	37,95	37,95	—	—
Pinball Dreams /dt	59,95	V,mö	V,mö	—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95	49,95
Police Quest 3 /dt	V,mö	84,95	—	—
Pools of Darkness /dt	66,95	72,95	—	—
Populous /dt	29,95	29,95	29,95	—
Populous 2 /dt	69,95	*79,95	69,95	—
Power Monger /dt	59,95	*79,95	69,95	—
Power Monger Data Disk /dt	39,95	—	39,95	—
Railroad Tycoon /dt	79,95	89,95	79,95	—
Realms /dt	72,95	*72,95	72,95	—
Red Baron /dt	79,95	89,95	—	—

V,mö = Vorbestellung möglich

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
Robocod /dt	59,95	—	59,95	—
Secret of Monkey Island /dt	69,95	89,95	69,95	—
Secret of Monkey Island 2 /dt	V,mö	89,95	—	—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—	89,95	—	—
Sec. Weap. Mission Disk. P-38, P-80 je	—	29,95	—	—
Sec. Weap. Mission Disk. HE 162	—	39,95	—	—
Secret Weapons dt. Anleitung	—	24,95	—	—
Shadowlands /dt	74,95	V,mö	74,95	—
Shuttle /dt	—	109,—	—	—
Silent Service 2 /dt	82,95	82,95	82,95	—
Sim Ant /dt	89,95	89,95	*89,95	—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95	—
Sim Earth /dt	* 79,95	94,95	*79,95	—
Space Quest 4 /dt	74,95	84,95	—	—
Special Forces /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Starbyte No. 1 /dt	66,95	74,95	66,95	49,95
Starbyte Super Soccer /dt	66,95	74,95	66,95	49,95
Star Flight /dt	29,95	29,95	29,95	19,95
Starflight 2 /dt	59,95	—	—	—
Storm Master /dt	69,95	72,95	69,95	—
Teenage Mutant Hero Turtles 2 /dt	59,95	69,95	59,95	44,95
The Simpsons /dt	59,95	64,95	59,95	42,95
Their finest hour /dt	69,95	69,95	69,95	—
Their finest hour Mission Disk. /dt	32,95	32,95	32,95	—
Turrican 2 /dt	59,95	—	59,95	39,95
Ultima 6 /dt	72,95	79,95	*72,95	59,95
Ultima 7 /dt	—	89,95	—	—
Ultima Underworld	—	84,95	—	—
Ultima Trilogy (4, 5 + 6) /dt	—	89,95	—	74,95
Uncharted Waters	V,mö	99,—	V,mö	—
Utopia /dt	69,95	—	69,95	—
Vroom /dt	64,95	—	*64,95	—
Willy Beamish /dt	74,95	84,95	—	—
Wing Commander /dt	V,mö	79,95	—	—
Wing Commander Secret Missions 1 o. 2	—	37,95	—	—
Wing Commander Deluxe Edition /dt (Wing Commander 1 + Mission 1 & 2)	—	99,—	—	—
Wing Commander 2 /dt	—	84,95	—	—
Wing C. 2 Special Operations 1	—	44,95	—	—
Wing C. 2 Special Operations 2	—	V,mö	—	—
Wing Com. 2 Speech Accessory Pack	—	39,95	—	—
Wizardry 7	—	V,mö	—	—
Wolfchild /dt	59,95	—	59,95	—
Wrestle Mania /dt	59,95	—	59,95	39,95

MEGA HITS

Amberstar /dt	***80,—***	*Amiga & Atari ST*
Formula One Grand Prix /dt	***80,—***	*Amiga & Atari ST*
Might & Magic 3 /dt	***75,—***	*Amiga*
Secret of Monkey Island 2 /dt	***89,—***	*IBM-PC*
Special Forces /dt	***80,—***	*Amiga & Atari ST*
Star Trek /dt	***79.—***	*IBM-PC*
Treasures of the Savage Frontier	***75,—***	*IBM-PC*
Ultima 6 /dt	***73,—***	*Amiga*
Ultima 7 /dt	***89,—***	*IBM-PC*
Ultima Underworld /dt	***85,***	*IBM-PC*

***So* könnt Ihr gleich bestellen:**

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,— DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.

TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler — Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr. 24
D—4290 Bocholt



Clue-Book (3)

Die Mission wird immer schwieriger, die Monster gerissener. Mit diesem Wegweiser werdet Ihr hoffentlich alle Probleme lösen.

LUSKAN

Die Küstenstadt Luskan wird von Northmen bewohnt. Die fünf Führer der Stadt geben sich als Kaufleute aus; in Wirklichkeit sind es Piraten, die sich zur Ruhe gesetzt haben. Sie verlangen einen Tribut von ordentlichen Seekapitänen und Seeräubern für die Benutzung des Hafens und sicheren Geleit durch die nahen Gewässer.

Die Piratenstadtführer sind befreundet mit den bösen Wizards of the Hosttower of the Arcane. Der Tower befindet sich auf einer Insel im Stadthafen.

Während Ihr die Stadt betretet, zollen die Seeräuber aus dem Norden gerade ihren Tribut an die Stadtväter. Es sind magische Waffen, die Ihr Euch in mehreren Kämpfen mit den Piraten erringen könnt. Margoyle Guards verteidigen die fünf Führerhäuser. Sie sind nur mit magischen Waffen schlagbar. Alle Kämpfe werden hart sein, die magischen Gegenstände sind im weiteren Verlauf des Spieles noch nützlich.

Hinweis: Luskan ist eine härtere Nuß als die bisherigen Städte. Sollten die Kämpfe zu hart erscheinen, geht in die früheren Regionen zurück und sammelt Erfahrungspunkte, um in höhere Levels zu gelangen. Kämpfer mit magischen Waffen müssen bei den Kämpfen mit den Margoyles gut plaziert sein, denn nur magische Waffen vernichten diese Gegner.

Ruheort: Ihr könnt im Inn und jedem anderen Ort, der nicht auf der Straße ist, ausruhen. Nachdem die Monster in der Old City besiegt worden sind, ist es dort auch sicher.

Monster: In der Old City werdet Ihr von fünf Gruppen von Olyughs angegriffen. Diese Angriffe finden meistens in engen Gassen statt. Plaziert die Kämpfer in die erste Reihe, die Bogenschützen und Magier dahinter. Der Kampf sollte möglichst aus einiger Entfernung geführt werden. Da Zhentarimalliierte die übrigen Straßen von Luskan beherrschen, findet Ihr keine weiteren Monster.

1. The Captains' Court. Es ist die Stadthalle von Luskan. Ein Wachoffizier erzählt Euch, daß die Stadtführer in Ihren Palästen den jährlichen Tribut der Seeräuber in Empfang nehmen, der dieses Jahr aus magischen Waffen besteht.

2. Inn of the Northern Passage.

3. Eine Kapitänsunterkunft aus handgeschnitztem Holz. Eine Gruppe Piraten wartet mit Geschenken. Sie greifen an, sobald Ihr eintretet. Die Beute ist ein Wand of Ice Storm mit drei Funktionen.

Ein "Sleep" schaltet einige Gegner aus. Der Spruch "Hold Person" ist ebenfalls effektiv. Die Überlebenden greifen im Nahkampf an. Versichert Euch, daß die erste Reihe dicht geschlossen ist, die Bogenschützen und Magier in der zweiten Reihe bereitstehen.

4. Ein Führerpalast mit hohen Steinwänden. Die Piraten greifen an, sobald Ihr eintretet. Die Beute ist eine +1-Keule.

5. Eine Kapitänsfestung mit hohen Steinmauern. Der Angriff der Piraten erfolgt beim Eintreten in das Vorzimmer. Die Beute sind zwanzig +1-Pfeile.

6. Ein Führerhaus mit handgemeißelten Steinmauern. Eine Gruppe von Piraten wartet ungeduldig mit einem Präsent in der Hand. Sie greifen Euch sofort an. Die Beute ist ein +1-Bogen.

7. Der Kapitänsturm ist auf einer Landzunge im Hafen gebaut. Eine große Gruppe von Piraten wartet mit einem Geschenk. Sie attackieren Euch, sobald Ihr in Sicht kommt. Die Beute ist ein +1-Sword-of-Icewind-Dale. Es richtet doppelten Schaden bei fire-based Monstern (Efreetian, Fire Giants, Salamander usw.) an. Es ist die schwerste Schlacht, die Beute ist auch am wertvollsten.

8. Der Hosttower of the Arcane. Hier liegt die Statue des Ostens verborgen. Der Hosttower ist ein sehr gefährlicher Ort. Bevor Ihr eintretet, ruht Euch im Inn aus, heilt die Wunden, merkt Euch die Sprüche und speichert das Spiel ab. Sollte ein Mitstreiter kurz vor einem höheren Level stehen, lohnt es sich, nach Neverwinter zurückzukehren, um ihn zu schulen und die Gruppe zu stärken.

9. Das Tor im Osten führt in die Old City.

10. Ein Fischer erklärt Euch, daß der Fluß Mirar zu tückisch zum Befahren ist.

11. Company to the Brazen Pennant. Von hier aus fahrt Ihr zur Insel Tuern, nach Gundarlun und zu den Purple Rocks. Ein Schiff legt jeden Morgen um 8.00 Uhr ab. Schafft Ihr es zwischen 7.30 und 8.30 Uhr am Kai zu sein, werdet Ihr aufgefordert mitzufahren. Die Passage kostet für die gesamte Gruppe 100 Goldstücke.

12. Red Dragon Trading Lodge, ein Geschäft für Rüstungen und Waffen.

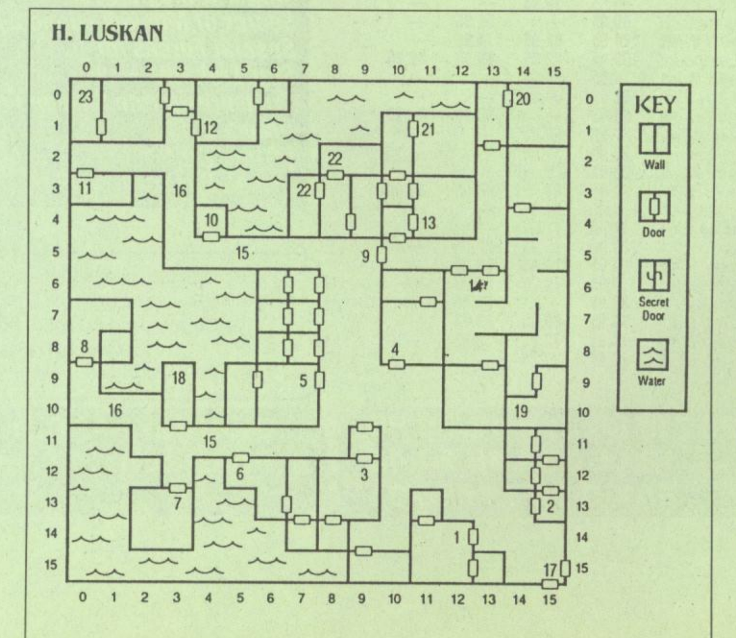
13. Eine fischverarbeitende Industrie.

14. Dies ist der älteste Teil von Luskan und ist als Old City bekannt.

15. Eine Brücke zwischen der Insel im Hafen und dem Festland.

16. Diese Brücke verbindet zwei Inseln im Luskaner Hafen.

17. Sobald Ihr versucht mit der Statue des Ostens die Stadt zu verlassen, erkennen Euch die Piraten wieder und greifen an.



In Luskan nützen nur magische Waffen

18. Eine kleine Gruppe von Scrags lebt in den entlegenen Pieren. Es wird ein schwerer Kampf werden, da die Scrags von allen Seiten angreifen können.

19. Einige Margoyles lauern Euch in diesem Raum auf. Nur magische Waffen können diesen Gegner vernichten.

20. Mehrere Margoyles erwarten Euch (siehe 19.).

21. Eine kleine Gruppe Scrags greift an.

22. Es besteht eine 50%ige Chance, daß Scrags Euch hier angreifen. Es kann sein, daß Ihr überhaupt nicht oder an beiden Plätzen angegriffen werdet.

23. Einige Scrags lauern Euch auf.

HOSTTOWER OF THE ARCANE

Der Hosttower of the Arcane in Luskan wird von einer Gruppe von gemeinen Magic-Users bewohnt. Sie haben sich mit dem Piraten in Luskan verbündet.

Hier findet Ihr die Statue of the East, die erste der Statuen, die Ihr benötigt, um das Spiel zu gewinnen.

Allen Gewohnheiten zum Trotz liegt die Statue nicht im obersten Teil des Turmes, sondern in den Dungeons, um besser gegen Räuber geschützt zu sein.

Wenn Ihr versucht, den Tower zu betreten, erwarten Euch harte Kämpfe, dessen Sieg der Gegner meist davonträgt. Ihr müßt die Geheimtür zum Dungeon finden, um an den Schatz zu gelangen.

Ihr trefft im Dungeon auf fünf Gruppen von Skeletal Fighters, im Turm auf unendlich viele starke Owlbears.

1. Sobald Ihr eintretet (1a), schließt sich eine Tür hinter Euch. Folgt dem schmalen Gang und Ihr seid am Eingang zum Dungeon (1b). Es führt kein Weg zurück. Nach ein paar Kämpfen könnt Ihr zur Oberfläche zurückkehren. Um die Statue zu bekommen, müßt Ihr Euch mehreren Kämpfen stellen.

2. In diesem kleinen Raum findet Ihr eine Karte von diesem Teil des Dungeons.

3. Einige Owlbears quälen einen an der gegenüberliegenden Wand angeketteten Mann. Sie greifen die Gruppe an. Nach dem Sieg befreit Ihr den Mann. Sein Name ist Brinshaar. Er ist ein Magic-User, der in Neverwinter gefangengenommen wurde. Hier wurde er gefoltert, um die magische Verteidigung der Stadt preiszugeben. Brinshaar ist eigentlich einer der bösen Magic-Users des Hosttowers. Er wurde verhaftet, als er die Statue stehlen wollte.

Brinshaar bietet Euch an, Euch zu begleiten. Wenn Ihr das Angebot annehmt, greift er Euch an, sobald Ihr die Statue gefunden habt. Lehnt Ihr sein Angebot ab, erzählt er den Magiern des Towers von Eurer Anwesenheit.

4. Hier kommt man von den Straßen von Luskan in den Hosttower. Geht Ihr ohne die Statue heraus und Brinshaar ist bei Euch, weigert er sich mitzugehen. Er geht heimlich zu den Tower-Magiern und plaudert aus, was Ihr vorhabt. Habt Ihr die Statue dabei und Brinshaar hat an dem Kampf um sie teilgenommen, erscheint er jetzt wieder mit einer Gruppe von Displacer Beasts. "Charm Person" und "Hold Person" sowie Wurfgeschosse besiegen Brinshaar, bevor er seinerseits Sprüche einsetzen kann. Für die Displacer Beasts benutzt "Stinking Cloud".

5. Diese steilen, engkurvigen Rampen führen von einer Etage des Hosttowers zur anderen.

6. Die Geheimtür in der Südwand führt in den Hosttower-Dungeon.

7. Mehrere Owlbears greifen an. Nur diesen Kampf müßt Ihr im Hosttower gewinnen, um an die Statue zu gelangen, da sich die Statue im Dungeon darunter befindet.

Geht Ihr von hier aus nach oben, werden die Kämpfe immer schwerer. Es kommen ständig mehr Owlbears und Hosttower Wizards.

Die Kämpfe können spaßig und einträchtig sein, jedoch nur, wenn die Truppe kampfstark genug ist. Entscheidet Ihr Euch nach oben zu gehen, ruht vorher aus, heilt die Wunden, merkt Euch die Sprüche und vor allem speichert den Spielstand (vor jedem neuen Kampf).

8. In dieser kleinen Bibliothek studieren die Magier. Beim ersten Eintreten erwarten Euch ein Wizard und ein Wächter. Jedesmal, wenn Ihr eine Bibliothek betretet, erhöht sich die Anzahl der Wizards um 2, die der Wächter um 3. Nach dem fünften und schwersten Kampf sind alle Bibliotheken leer.

9. Mehrere Skeletal Fighters greifen an.

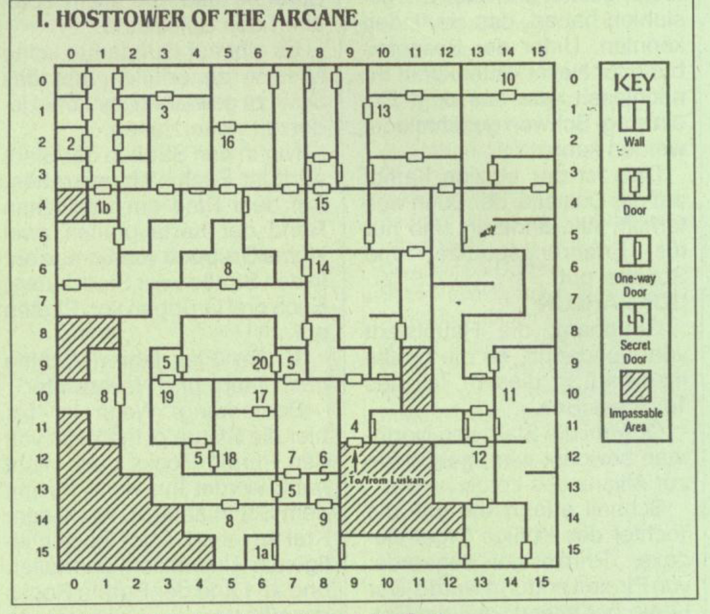
10. In diesem Raum findet Ihr die Statue of the East. Sie wird gerade von Zhentil Fighters, Manticores und einem Hosttower Wizard bewundert, als Ihr eintretet. Gewinnt Ihr den Kampf, geht die erste von vier Statuen in Euren Besitz über.

Wenn Ihr Brinshaars Angebot abgelehnt habt, hat er die Magier informiert und sie sind zum Kampf bereit. Brinshaar kämpft auf ihrer Seite. Solltet Ihr Brinshaars Angebot angenommen haben, empfiehlt er sich nach dem Kampf an Eurer Seite und verläßt Euch.

Der Schlüssel zum Sieg ist folgender:

a) versucht den Hosttower Wizard mit Sprüchen zu lähmen, bevor er seinerseits Sprüche einsetzen kann,

b) einige der Kämpfer müssen den Manticores auf die Pelle rücken, damit sie ihre Trudeln nicht einsetzen können. Versucht so schnell wie möglich die Frontreihe der Zhentil Fighters zu besiegen.



Im Hosttower findet Ihr die Statue of the East.

Zusätzlich zu der Statue findet Ihr AC6-Armbänder, die einem Magic User helfen, einen schweren Kampf besser zu überstehen.

11. Zhentarim Fighters füttern einen Manticore als Ihr hereinkommt. Sie greifen sofort an.

12. Im gleichen Augenblick wie Ihr betreten Zhentarim Fighters und ein Displacer Beast den Raum.

13. Einige Manticores lauern Euch auf. Der Kampf ist hart, muß jedoch gewonnen werden, um in den Besitz der Statue zu gelangen.

14. Ghouls und Zombies warten auf Euch.

15. Displacer Beasts.

16. Skeletal Fighters und Ghouls.

17. Viele Owlbears und Hosttower Wizards bewachen den Raum. Wie vorher beschrieben, liegt die Statue an einer ganz anderen Stelle.

18. Owlbears und Hosttowers.

19. Owlbears und Hosttowers.

20. Owlbears.

TUERN

Tuern ist eine Insel im Nordwesten von Luskan. Northmen bewohnen die Insel. Vor kurzer Zeit stürzte hier ein Meteorit ab. Aus dem Gestein können magische Waffen geschmiedet werden.

Fire Giants und andere hitzige Monster terrorisieren die Bewohner rings um die vulkanische Erhebung mitten auf der Insel. Selbst Uttersea, die größte Stadt der Insel, ist unsicher.

Auf Tuern müßt Ihr keine Abenteuer bestehen, um das Spiel zu gewinnen. Ihr könnt auf der Stelle nach Gundarlum weiterziehen. Jedoch könnt Ihr aus dem Gestein des Meteoriten das magische Schwert in Neverwinter schmieden lassen. Es wird Euch gegen Ende des Spiels in Ascore gute Dienste erweisen.

Versichert Euch, daß Ihr zuerst die Rüstung of the Glacier euer eigen nennt, bevor Ihr Euch dem Meteoriten nähert. Der Kampf wird entschieden leichter. Auch das Sword of Icewind ist eine große Hilfe.

1. An diesem Tor beginnt Uttersea. Es ist in das Gestein eines alten Vulkans hineingebaut. Die Wache ist sicher, daß Ihr einen Besuch in den Bergen nicht überleben werdet.

2. Company of the Brazen Pennant. Von hier aus könnt Ihr ein Boot nach Luskan oder Gundarlum nehmen. Jeden Morgen um 8 Uhr legen Schiffe

Auf Thesn kann ein Schwert geschmiedet werden

in beide Richtungen ab. Wenn Ihr in der Zeit von 7.30 bis 8.30 Uhr kommt, könnt Ihr einsteigen. Die Überfahrt kostet für die ganze Gruppe 100 Goldstücke.

3. Inn of the Ancient Whale.

4. Lars Noneck Weapons shop. Lars kann keine magischen Schwerter aus Meteoritenerz schmieden.

5. Der Königspalast. Er erzählt von dem Meteoriten und all den Abenteurern, die auf der Suche sterben.

6. Fischmarkt.

7. Der Raum ist voller Frauen, die Tongefäße herstellen. Sie werden von den Piraten im Hinterzimmer gefangengehalten.

8. Kestutis, ein alter Knecht, liegt hier, von den Piraten geknebelt und gefesselt. Als Dank für Eure Hilfe und um Euch bei Eurer noblen Mission zu unterstützen, schenkt er Euch den +1-Armor of the Glacier. Es reduziert Feuerattaken auf die Hälfte des Schadens, ebenso Angriffe von Fire Giants, Salamanders und Efreeti. Es hilft Euch, die Kämpfe auf der Westseite der Insel leichter zu gewinnen.

9. Tanar's Shop of Useful Items.

10. Eine Gruppe von Piraten drohen gerade einer Töpferin. Nachdem Ihr die Piraten besiegt habt, erzählt sie Euch, wie die Piraten die Frauen gefangenhalten und das Meteoritenerz von den Fire Giants kaufen.

11. Krakenwächter wohnen in diesem Versteck. Sie bereiten die Suche nach Erz vor. Die Wächter sind im Besitz einer Karte, auf der verzeichnet ist, daß Meteoriten auf der Westseite zu finden sind.

12. Efreeti leben in dieser Vulkanöffnung.

13. Otyughs.

14. Piraten zerstören den Raum mit Inhalt.

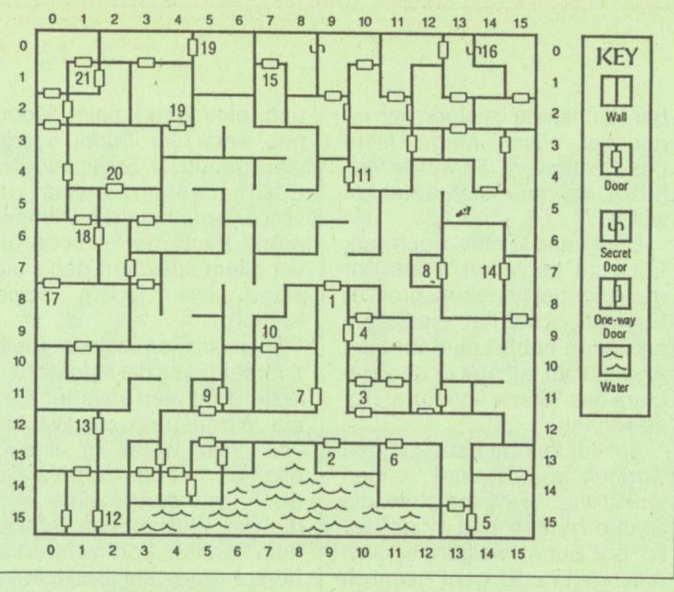
15. Achtung, versteckte Margoyles. Nur magische Waffen können diesen Monstern den Garaus machen.

16. Hinter der Tür sind Margoyles. Nur magische Waffen können diese Monster besiegen.

17. Salamander leben in diesem Vulkanraum. Zur Verteidigung müssen magische Waffen eingesetzt werden.

18. Otyughs.

19. Es besteht eine 50prozentige Chance, hier an den heißen Quellen auf Scrags zu treffen.



20. Der Raum im Schloß der Fire Giants wird von Northmen-Kriegern bewacht.

21. Fire Giants greifen an. Es sind diejenigen, die die Abenteurer getötet und alles Erz gestohlen haben, das sie finden konnten. Unter der Beschreibung für Neverwinter könnt Ihr nachlesen, wie aus dem Erz ein mag. Schwert geschmiedet werden kann.

Dies ist der einzige Kampf auf der Ostseite, der Euch weiterhilft. Alle anderen sind nur für Erfahrungspunkte und Schätze gut.

GUNDARLUN

Gundbarg, die Hauptstadt von Gundarlun, ist die größte Inselstadt in diesem Teil des Trackless Sea.

Obwohl die Stadt von Northmen bewohnt wird, gehört sie zur Allianz des Lords.

Schnell erfahrt Ihr, daß die Tochter des Königs Olger Redaxe, Prinzessin Jagaerda, von Piraten entführt wurde. Der König befürchtet, daß die Entführer auf eine Neumondnacht warten, um sie zu opfern. Er hat eine hohe Belohnung für ihre Rettung ausgesetzt.

Gundarlum ist für Euch wichtig. Es hat den einzigen Tempel und Hall of Training auf den Inseln. Ruht Euch gut aus, heilt alle Verwundeten, kauft alle nötigen Gegenstände ein, schult die Anwärter für höhere Spielstufen, merkt Euch die Sprüche und vor allem speichert den Spielstand.

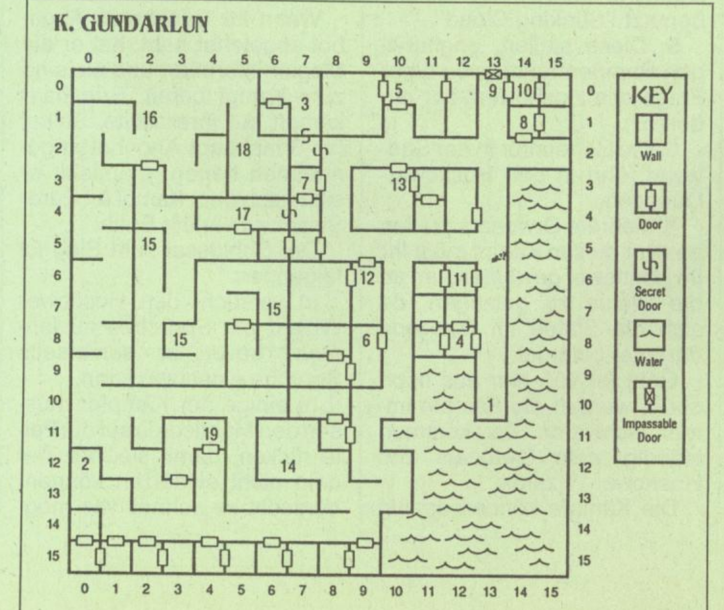
Es gibt auf Gundarlun keine Mission zu erfüllen, um das Spiel zu gewinnen. Ihr könnt jederzeit weiterziehen.

Nur in den Straßen der Stadt dürft Ihr Euch nicht ausruhen. Auf dem Pfad am westlichen Rand der Karte greifen zwei kleine Gruppen von Scrags an. In den Straßen der Stadt lauern Euch drei Gruppen von Piraten auf.

1. Am Pier fahren Schiffe nach Tuern und Neverwinter.

Bemerkung: Wenn Ihr bis hier die Statue of the West von den Purple Rocks noch nicht habt, werdet Ihr, wenn Ihr mit dem Schiff abfahrt, von einem Kraken (ein riesiger, hochintelligenter Tintenfisch) überfallen und an Land der Purple Rocks gespült.

Die Schiffe legen jeden Morgen um 10 Uhr ab. Um mitfahren zu können, müßt Ihr zwischen 9-10 Uhr dasein. Es legt stets pünktlich ab. Ihr könnt nach Tuern oder Neverwinter fahren, kommt jedoch nur sicher dort an, wenn Ihr die Statue of the West habt. Sollte Jagaerda bei Euch sein, verläßt sie Euch hier und geht nicht an Bord.



Der Fährmann möchte 300 Goldstücke für die Überfahrt. Täuscht vor, Ihr würdet entrüstet wieder gehen und er senkt den Preis um die Hälfte.

Wenn Ihr in Purple Rocks versagt, könnt Ihr hierher zurückkehren und erneut nach Purple Rocks abfahren. Selbstverständlich greift die Krake erneut an.

2. Ihr seht von hier aus für einen Moment die Krake, wißt aber nicht was es ist.

3. In diesem geheimen Zimmer wurde die gekidnappte Prinzessin gefangengehalten. Als Ihr hereinkommt, erledigt Jagaerda gerade den letzten Ihrer Entführer. Ihr erklärt Eure Aufgabe und sie führt Euch zurück zu ihrem Vater. Er belohnt Euch mit einem +1-Schild und erzählt von Purple Rocks. Er meint, in Tuern würdet Ihr jemanden finden, der Euch hinführen kann.

4. Der Green Turtle Inn.

5. Der Palast von König Redaxe. Ihr überhört sein Geschrei, daß er nicht weiß, wie er seine entführte Tochter retten kann.

6. Ein Ship Supply Depot.

7. Der Bewohner diese Hütte beeilt sich Euch zu erzählen, daß er erpreßt wurde, um bei der Entführung von Jagaerda zu helfen.

8. The Sharpers Lineage Arms Store.

9. Das Tor führt zu einem Gebiet von Warenhäusern. Es ist jedoch verschlossen.

10. Tana's Merchandise Shop.

11. The Company of the Brazen Pennant. Die Schiffe legen jeden Morgen vom Ende des Docks gerade südlich von hier ab.

12. Hall of Training.

13. Temple of Selune. Es werden Heildienste angeboten.

14. Die Steinfiguren erwachen zum Leben. Es sind Margoyles und sie greifen an.

15. Eine Gruppe Margoyles versteckt sich hier.

16. Scrags.

17. Ein Northman spielt mit Piraten Karten.

18. Einige Scrags debattieren miteinander. Nach dem Kampf bleibt ein keiner Scrag übrig. Laßt Ihr ihn gehen, zeigt er auf die Südwand. Beim genauen Hinhören erklingen Stimmen.

19. Piraten und Otyughs.

WIR WOLLEN'S WISSEN

Es ist wieder Umfragezeit: Um *POWER PLAY* optimal nach Eurem Geschmack zu gestalten, müssen wir Eure Meinung wissen. Eure Mühe ist uns auch etwas wert: Der Gewinner erhält ein Superpaket mit 30 Topspielen für seinen Computertyp. Nichts wie ran an die Griffel und die 20 Fragen ausgefüllt. Sobald Ihr fertig seid, schickt ihn an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
8013 Haar bei München
Kennwort: Umfrage '92
Hans-Pinsel-Straße 2

Einsendeschluß für den Wettbewerb ist der 20. Juni 1992, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *mg*

1. Welchen Computer oder welches Videospielsystem besitzen Sie und welchen/welches wollen Sie sich kaufen?

Computer	besitze ich	will ich kaufen
Amiga 500	☐ 1	☐
Amiga 2000/3000	☐ 2	☐
Atari ST/STE	☐ 3	☐
Commodore 64/128	☐ 4	☐
Commodore CDTV	☐ 5	☐
Macintosh	☐ 6	☐
MS-DOS XT	☐ 7	☐
MS-DOS 286er	☐ 8	☐
MS-DOS 386er	☐ 9	☐
MS-DOS 486er	☐ 10	☐
Sonstiges, und zwar:	☐ 11	☐
Videospiele:		
Atari VCS	☐ 12	☐
Atari 7800	☐ 13	☐
Atari Lynx	☐ 14	☐
CBS Coleocovision	☐ 15	☐
Game Gear	☐ 16	☐
Intellevision	☐ 17	☐
Neo Geo	☐ 18	☐
Nintendo Entertaiment System	☐ 19	☐
Nintendo Game Boy	☐ 20	☐
PC-Engine	☐ 21	☐
Sega Master System	☐ 22	☐
Sega Mega Drive/Genesis	☐ 23	☐
Super Famicom/NES	☐ 24	☐
Sonstiges, und zwar:	☐ 25	☐

2. Sollten Sie einen MS-DOS-PC besitzen: Welche Grafikkarte haben Sie installiert?

keine	☐ 1
Hercules	☐ 2
CGA	☐ 3
EGA	☐ 4
VGA	☐ 5

3. Sollten Sie einen MS-DOS-Rechner besitzen: Welche Soundkarte haben Sie installiert, besitzen Sie ein CD-ROM?

☐ 1	Keine
☐ 2	Adlib oder Kompatible
☐ 3	Soundblaster oder Kompatible
☐ 4	Roland
☐ 5	Ich habe ein CD-ROM

4. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, sich vor dem Kauf eines Spiels zu informieren. Helfen Ihnen die Anzeigen in Power Play, sich für ein bestimmtes Produkt zu entscheiden?

☐ 1	immer
☐ 2	meistens
☐ 3	selten
☐ 4	nie

5. Welche Themen sollen in Zukunft

mehr (+) gleich viel (0) oder weniger (-)
in Power Play behandelt werden?

	(+)	(0)	(-)
Aktuelle Meldungen	☐	☐	☐ 1
Messeberichte	☐	☐	☐ 2
Previews/Vorabberichte	☐	☐	☐ 3
Computerspieletests	☐	☐	☐ 4
Videospieletests	☐	☐	☐ 5
Automatenspieletests	☐	☐	☐ 6
Interviews	☐	☐	☐ 7
Firmenportraits	☐	☐	☐ 8
Berichte über deutsche Spieleprogrammierer	☐	☐	☐ 9
Hitparaden	☐	☐	☐ 10
Compilation Corner	☐	☐	☐ 11
Schwerpunkte zu bestimmten Themen	☐	☐	☐ 12
Marktübersichten	☐	☐	☐ 13
Umsetzungen	☐	☐	☐ 14
Power-Tips Computerspiele	☐	☐	☐ 15
Power-Tips Videospiele	☐	☐	☐ 16
Power-Tips Clue Books	☐	☐	☐ 17
Scenery Corner	☐	☐	☐ 18
Who-is-Who-Karten	☐	☐	☐ 19
Wettbewerbe	☐	☐	☐ 20
Hardwaretests	☐	☐	☐ 21
Poster	☐	☐	☐ 22
Leserbriefe	☐	☐	☐ 23
Club-Ecke	☐	☐	☐ 24
Liste der besten Computerspiele	☐	☐	☐ 25
Berichte über Musik	☐	☐	☐ 26
Berichte über Kino- oder Videofilme	☐	☐	☐ 27
Berichte über Bücher	☐	☐	☐ 28
Berichte über die Comic-Szene	☐	☐	☐ 29
News aus der Redaktion	☐	☐	☐ 30
Kleinanzeigen	☐	☐	☐ 31
Andere Themen, und zwar:	☐	☐	☐ 32

6. Wie ist Ihre Meinung zu Power Play?
Meiner Meinung nach ist Power Play: (Bewertung nach Schulnoten-Prinzip)

unverzichtbar	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5	☐ 6
informativ	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5	☐ 6
aktuell	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5	☐ 6
kritisch	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5	☐ 6
kompetent	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5	☐ 6
sachlich	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5	☐ 6
hilfreich	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5	☐ 6
verständlich	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5	☐ 6
preiswert	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5	☐ 6
unterhaltsam	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5	☐ 6
übersichtlich	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5	☐ 6

7. Was fehlt Ihnen in Power Play?

____

8. Welche Spiele-Genres interessieren Sie

sehr (+)
ein wenig (x) oder
überhaupt nicht (-) ?

	(+)	(x)	(-)
Action- und Ballerspiele	☐	☐	☐ 1
Action-Adventures	☐	☐	☐ 2
Geschicklichkeitsspiele	☐	☐	☐ 3
Sportspiele	☐	☐	☐ 4
Adventures/Abenteuerspiele	☐	☐	☐ 5
Rollenspiele	☐	☐	☐ 6
Denk-/Logikspiele	☐	☐	☐ 7
Strategiespiele	☐	☐	☐ 8
Simulationen	☐	☐	☐ 9
Schach	☐	☐	☐ 10

8 a) Wie viele Personen, Sie eingeschlossen, lesen im Durchschnitt Ihr Exemplar von Power Play?

Personen:
b) Und was machen Sie mit Ihrem Exemplar von *POWER PLAY*, wenn Sie es ausgelesen haben?

- Sammle alle Hefte ☐
- Sammle einzelne Ausgaben ☐
- Sammle Power-Tips ☐
- Sammle einzelne Beiträge ☐
- Gebe es an interessierte Bekannte weiter ☐
- Sonstiges, und zwar: ☐

9. Wieviel Mark geben Sie im Monat für Computerzeitschriften aus?

- ☐ 1 informiere mich kostenlos
- ☐ 2 unter 10
- ☐ 3 10 bis 20
- ☐ 4 21 bis 40
- ☐ 5 über 40

10. Wieviel Mark geben Sie im Monat für den Kauf von Computer- und Videospielen aus?

- ☐ 1 0 bis 15
- ☐ 2 16 bis 30
- ☐ 3 31 bis 40
- ☐ 4 41 bis 60
- ☐ 5 61 bis 80
- ☐ 6 81 bis 100
- ☐ 7 101 bis 130
- ☐ 8 131 bis 150
- ☐ 9 über 151

11. Wodurch sind Sie erstmals auf das neue Power Play aufmerksam geworden?

- ☐ 1 Auslage am Kiosk
- ☐ 2 Werbung in einer anderen Zeitschrift
- ☐ 3 Empfehlung durch Freunde/Bekannte
- ☐ 4 Sonstiges, und zwar:

12. Welche Computerzeitschriften kennen Sie, kaufen Sie selbst beziehungsweise lesen Sie außer Power Play?

	kenne ich	kaufe ich	lese ich
64'er Magazin	☐ 1	☐	☐
Amiga (Markt & Technik)	☐ 2	☐	☐
PC-Review	☐ 3	☐	☐
Amiga-Joker	☐ 4	☐	☐
ASM	☐ 5	☐	☐
c't	☐ 6	☐	☐
Chip	☐ 7	☐	☐
Computer live	☐ 8	☐	☐
Computer persönlich	☐ 9	☐	☐
DOS	☐ 10	☐	☐
Game On	☐ 11	☐	☐
Gamers	☐ 12	☐	☐
Kickstart	☐ 13	☐	☐
Magic Disk	☐ 14	☐	☐
Play Time	☐ 15	☐	☐
PC-Joker	☐ 16	☐	☐
ST-Computer	☐ 17	☐	☐
ST-Magazin	☐ 18	☐	☐
TOS	☐ 19	☐	☐
Video Games	☐ 20	☐	☐
The One	☐ 21	☐	☐
Sonstige:	☐ 22	☐	☐

13. Welche Hobbies haben Sie außer Computer- und Videospielen?

- ☐ 1 Programmieren
- ☐ 2 Brettspiele
- ☐ 3 Postspiele (PBM)
- ☐ 4 Spielautomaten
- ☐ 5 DFÜ/Modem-Spiele
- ☐ 6 Comics
- ☐ 7 Musik
- ☐ 8 Lesen
- ☐ 9 Kino
- ☐ 10 Science-fiction/Fantasy
- ☐ 11 Video
- ☐ 12 Sport
- ☐ 13 Sonstiges:

14. Wie kommen Sie an *POWER PLAY*?

- Ich kaufe sie im Zeitschriftenhandel ☐ 1
- Ich lasse sie mir mitbringen ☐ 2
- Ich leihe sie mir von Freunden ☐ 3
- Ich bin stolzer Abonnent ☐ 4
- Sonstiges, und zwar: ☐ 5

15. Fragen zur Person

Geburtsdatum:
Geschlecht: ☐ 1 männlich ☐ 2 weiblich
Alter:

Welche Schule besuch(t)en Sie?

- Volksschule, Hauptschule ☐ 1
- Weiterführende Schule ☐ 2
- Abitur, Hochschulreife ☐ 3
- Studium ☐ 4

Was machen Sie beruflich?

- Ich bin berufstätig ☐ 1
- Ich bin Lehrling ☐ 2
- Ich bin Schüler, Student ☐ 3
- Ich bin nicht berufstätig ☐ 4

Anschrift (braucht nur angegeben zu werden, wenn Sie an der Preisverlosung teilnehmen wollen):

Name: ____________ Vorname: ____________

Straße: ____________

Ort: ____________ Telefon: ____________

Ich bin damit einverstanden, daß die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden.

Unterschrift: ____________

SOFTWARE MANIACS empfehlen DIE TRAUMFABRIK

DIE SPEZIALISTEN

:: DER LADEN AUS EINER ANDEREN DIMENSION ::

HOTLINE 1
030/6944862
11 - 19 h Versand
sonst Anrufbeantworter

	PC	Amiga	ST
Amiga 4-Player Adapter	-	24,95	-
A Laufw. + Speedball 2 + Gods	-	239,-	-
Am. Mouse (Roctec)	-	44,95	-
Am 1MB Speichererweiterung +	-	89,95	-
Am. 1MB + Kick Off 2	-	99,95	-
A 1MB+Dungeonmaster+Chaos	-	149,95	-
Abandoned Places ++	84,95*	74,95	74,95*
Airbus 320 ++	99,95	94,95	94,95
Air Support +	i.V.	64,95*	-
Alcatraz ++	74,95*	69,95	69,95
Amberstar 1 ++	i.V.	79,95	79,95
Amberstar 1 Lsg.-Buch ++	29,95*	29,95	29,95
Apidya +	-	69,95	-
Armada 2525	89,95*	-	-
A.T.A.C.	99,95*	-	-
A-Train +	89,95*	74,95*	i.V.
Bandit Kings of Anc. China +	89,95	84,95	-
Bards Tale 3 +	69,95	69,95	-
Bards Tale Construction Set +	79,95	i.V.	-
B.A.T. 1 ++	74,95	74,95	84,95
B.A.T. 2 ++	84,95*	74,95*	74,95*
Battle Isle ++	84,95	69,95	-
Battle Isle Erweiterungsdisk ++	39,95*	39,95*	-
Birds of Prey +	i.V.	79,95	79,95*
Black Crypt (inc. Cluebook) +	i.V.	69,95	-
Black Gold +	74,95	69,95	69,95
Black Sect ++	84,95*	74,95*	74,95*
Buck Rogers 1 ++	89,95	84,95	-
Buck Rogers 2	79,95	69,95*	-
Buck Rogers 2 ++	89,95*	i.V.	-
Buck Rogers Brettspiel v. TSR +	!!!! 79,95	!!!! 79,95	!!!!
Bundesliga Manager 2 ++	69,95	69,95	69,95*
Cadaver ++	84,95	69,95	69,95
Cadaver - The Payoff ++	i.V.	39,95	39,95
Castles +/++	84,95	69,95*	-
Castles Data Disk	39,95	i.V.	-
CH Products Gamecard 33 MHz	89,95	-	-
CH Products Mach 3 Joystick	79,95	-	-
CH Products Flightstick	89,95	-	-

\+ mit deutscher Anleitung o. Kurzanleitung
++ Programm komplett in deutsch

	PC	Amiga	ST
Champions of Krynn +	69,95	69,95	-
Chaos Engine +	-	69,95*	69,95*
Chaos Strikes Back	-	69,95	69,95
Chessmaster 3000 +	89,95	-	-
Chuck Yeagers Air Combat +	84,95	?????	?????
Civilisation	89,95	-	-
Civilisation ++	104,95	-	-
Civilisation Brettspiel +	!!!! 79,95	!!!! 79,95	!!!!
Command HQ +	94,95	-	-
Conan +	84,95	74,95*	74,95*
Conq. of Lg Bow - R. Hood ++	99,95	89,95*	?????
Conquestador ++	74,95*	74,95	74,95*
Curse of the Azure Bonds +	59,95	69,95	74,95
Darklands	104,95*	-	-
Dark Queen of Krynn	74,95*	i.V.	-
Dark Seed +	89,95*	i.V.	-
Death Knights of Krynn ++	89,95	79,95	-
Deuteros ++	-	74,95	74,95
Die Kathedrale ++	84,95	84,95	?????
Dragonflight ++	84,95*	69,95	69,95
DSA-Die Schicksalsklinge ++	79,95*	69,95*	69,95*
DSA Rollenspiel (Schmidt)	alle Module auf Lager		
Dune +	89,95*	i.V.	-
Dungeon Master	89,95*	69,95	69,95
Dynablasters +	74,95*	69,95	69,95*
Eco Quest +	89,95*	i.V.	-
Elvira 1 ++	89,95	74,95	74,95
Elvira 2 ++	89,95	74,95	74,95*
Epic +	74,95*	69,95*	69,95*
Eye of the Beholder 1	69,95	69,95	-
Eye of the Beholder 1 ++	89,95	79,95	-
Eye of the Beholder 2	69,95	69,95*	-
Eye of the Beholder 2 ++	89,95*	i.V.	-
Eye of Beholder 2 Lsg.-Buch ++	24,95	24,95	-
F-15 Strike Eagle 2 +	89,95	84,95	84,95
Falcon 3.0	104,95	-	-
Falcon 3.0 +	119,95	-	-
Fate - Gates of Dawn ++	84,95*	69,95	69,95
Fate Lsg.-Buch ++	39,95*	39,95	39,95

Über 1000 lieferbare Spiele

	PC	Amiga	ST
Flight of the Intruder +	84,95	79,95	79,95
Formula 1 Grand Prix +	89,95*	84,95	84,95
Gateway to Savage Frontier 1	74,95	69,95	-
Gateway to Savage Frontier 1 ++	89,95	i.V.	-
Gateway to Savage Frontier 2	74,95	i.V.	-
Global Conquest	89,95*	-	-
Gobliiins ++	69,95	69,95	69,95
Gods +	84,95	69,95	69,95
Gravis Joystick	99,95	79,95	79,95
Great Courts 2 ++	74,95	69,95	69,95
Gunship 2000 +	104,95	-	-
Hard Nova +	74,95	69,95	69,95
Harpoon +	89,95	79,95	-
Harpoon Battlesets +	39,95	39,95	-
Harpoon Editor +	49,95	49,95	-
Heart of China ++	89,95	89,95	-
Imperator ++	79,95	-	-
Indiana Jones 3 (PC-VGA !!) ++	89,95	69,95	69,95
Indiana Jones 4	84,95*	i.V.	i.V.
Indiana Jones 4 Lsg.-Buch ++	15,00*	15,00*	15,0*
Infocom Adventures diverse	34,95	34,95	??
Jaguar +	-	69,95*	69,95*
Jetfighter 2 ++	89,95	i.V.	-
John Madden Football +	84,95*	69,95	-
Kick Off 2 ++	69,95	59,95	59,95
Kings Quest 1 (neue VGA-Vers.)	89,95*	i.V.	?????
Kings Quest 5 ++/+	109,95	84,95	?????
Knights of the Sky +	94,95	84,95	84,95
Larry 1 (neue VGA-Version) +	89,95	84,95	?????
Larry 3 ++	99,95	99,95	?????
Larry 5 ++/+	99,95	84,95	?????
Legend of Faerghail ++	74,95	69,95	69,95
L'Empereur	99,95	-	-
Lemmings 1 +	79,95	59,95	59,95
Lemmings Zusatzdisketten +	59,95	54,95	54,95
Les Manley - Lost in L.A.	84,95*	i.V.	-
Links +	89,95	i.V.	-
Links - neue Kurse da !!	44,95	-	-
Loom ++	74,95	74,95	74,95

Software zum Anfassen

Game Boy		Super NES	
Altered Space	69,95	Act Raiser	129,95
Battle Bull	79,95*	Adams Family	149,95
Bubble Bobble	59,95	Battle GP	139,98
Bugs Bunny	79,95*	Drakkhen	159,95
Castlevania 1	59,95	Dungeonmaster	149,95
Choplifter 2	69,95*	F-Zero	139,95
Double Dragon	69,95*	Formation Soccer	149,95
Dr. Mario	54,95	John Madden Footb.	159,95*
Duck Tales	59,95	Lemmings	139,95
Dynablasters	59,95	Might & Magic	159,95*
F-1 Race	69,95	Pilot Wings	139,95
Faceball 2000	69,95	Raiden D.	149,95
Final Fantasy Lgd 1	84,95	RPM Racing	139,95
Final Fantasy Lgd 2	84,95	Sim City	149,95
Final Fantasy Adv.	84,95	Sim Earth	159,95
Game Boy Wars 2	84,95*	Soul Blader	139,95
Gauntled 2	69,95	Super Mario World	139,95*
Ishido	69,95	Ultima 6	159,95
Kick Off	69,95	UN-Squadron	139,95
Klax	69,95	Zelda	139,95
Loopz	49,95		
Marble Madness	69,95	**LYNX**	
Mickeys Dang. Ch.	79,95	Lynx 2 dt.	
Mickey Mouse 2	79,95	1 Jahr Garantie	199,95
Mysterium	69,95	Lynx Netzteil	24,95
Nemesis 1	59,95	A.P.B.	74,95
Pinball R. of Gator	49,95	Awesome Golf	74,95
Prince of Persia	69,95	Checkered Flag	64,95
Robocop	69,95	Cyberball	74,95
R-Type	69,95	Gauntled	74,95
Rockman World 1	59,95	Ishido	74,95
Sagaia	69,95*	Rolling Thunder	74,95*
Shanghai	59,95	Shanghai	74,95
Simpsons	69,95*	Slime World	64,95
Super Mario Land	49,95	Toki	74,95
Super RC Pro Am	69,95	Turbo Sub	64,95
Sword of Hope	79,95	Warbirds	64,95
Teenage Turtles 1	69,95	World Class Soccer	74,95*
WWf Superstars	69,95	XyBots	74,95

Wir führen ausschließlich für den europäischen Markt lizensierte Nintendo-Module

Maniacs Verkaufs Charts

1. Monkey Island 2
2. Ultima 6
3. Amberstar 1
4. Civilisation
5. Falcon 3.0
6. Special Forces
7. Bundesliga Man. 2
8. Might & Magic 3
9. Battle Isle
10. Wing Commander 2

Maniacs Top 20

11. Formula 1 GP
12. Eye of Beholder 2
13. Their Finest Hour 2
14. Populous 2
15. EA Hockey

Maniacs Verkaufs Charts

16. Silent Service 2
17. Railroad Tycoon
18. Gunship 2000
19. Starbyte Super Soccer
20. Shadowlands

HOTLINE 2
030/6937245
11 - 18.30 h Laden

Ladenlokal Mittenwalder Straße 47 1000 Berlin 61

Software Maniacs proudly presents..........

DIE TRAUMFABRIK

******** Die Nummer 1 in Berlin ********

100m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße

Montag - Freitag	11 - 18.30 h
Samstag	10 - 13.30 h

85 Quadratmeter Software pur

Jetzt mal was für Amiga-, Game Boy- und Dynablasters-Freaks :

Samstach +++ 06.06.92 +++ 14.00 Uhr +++ Dynablasters-Turnier Amiga/Game Boy +++ Anmeldeschluß 04.06.92

Samstach +++ 06.06.92 +++ 14.00 Uhr +++ Dynablasters-Turnier Amiga/Game Boy +++ Anmeldeschluß 04.06.92

Game Gear · Neo Geo · Master System · Mega Drive · Game Boy · CD ROM · Hintbooks · Lynx · Joysticks · Super NES

030/6944156 Info-Anrufbeantworter
030/6944256 Fax-Line

	PC	Amiga	ST
Lord of the Rings 1 +	74,95	69,95*	i.V.
Lord of the Rings 2 +	74,95*	-	-
Lost Admiral	89,95	84,95*	-
Lotus Turbo Challenge 2 ++	-	69,95	69,95
M1 Tank PLatoon +	99,95	84,95	84,95
Mad TV ++	84,95	72,95*	-
Magic Candle 2 +	84,95	-	-
Magnetic Scrolls Collection +	84,95	74,95	74,95
Maniac Mansion ++	69,95	69,95	69,95
Mega lo Mania ++	i.V.	69,95	69,95
Midwinter 2 ++	104,95	84,95	84,95
Might & Magic 2	74,95	74,95	-
Might & Magic 3	79,95	69,95	-
Might & Magic 3 ++	94,95	79,95	-
Might & Magic 3 Lsg.-Buch ++	34,95	34,95	-
Monkey Island 1 ++	79,95	69,95	69,95
Monkey Island 2	69,95	-	-
Monkey Island 2 ++	89,95	79,95*	i.V.
Monkey Island 2 Lsg.-Buch ++	15,00	15,00	15,00
M.U.D.S. ++	69,95	49,95	-
No Greater Glory	89,95	-	-
Nova 9 +	89,95	-	-
Pacific Islands	84,95*	i.V.	-
Parasol Stars (Bubble Bobble 3)+	-	69,95	-
Patton Strikes Back	89,95	-	-
Perfect General	89,95	84,95*	-
PGA Tour Golf +	74,95	69,95	-
PGA Golf Kurse +	39,95	39,95*	-
Pinball Dreams +	i.V.	69,95	-
Pirates +	64,95	64,95	64,95
Plan 9 from Outer Space +	i.V.	i.V.	i.V.
Planets Edge	84,95*	69,95*	-
Pools of Darkness	74,95	69,95*	-
Pools of Darkness ++	89,95*	79,95*	-
Pool of Radiance +	64,95	64,95	?????
Police Quest 3 ++/+	99,95	84,95*	?????
Populous 2 +	i.V.	69,95	69,95
Powermonger +	84,95*	59,95	59,95
Powermonger Data Disk +	-	39,95	39,95

Heute bestellt Gestern geliefert ?!

	PC	Amiga	ST
Quest for Glory 2 (Sierra) +	89,95	89,95	?????
Railroad Tycoon +/++/++	99,95	84,95	84,95
Realms +	84,95*	74,95	74,95
Rebel Racer ++	74,95*	69,95	-
Red Baron 1 ++/+	99,95	89,95	-
Red Baron 2(Aces of the Pacific)	89,95*	-	-
Rings of Medusa 2 ++	74,95	69,95	69,95
Rise of the Dragon ++	99,95	89,95	-
Rocketeer +	79,95	-	-
Roland LAPC-I	899,-	-	-
Secret of the Silver Blades	69,95	69,95	69,95*
Sensible Soccer +	i.V.	69,95*	69,95*
Shadowlands +	84,95*	72,95	72,95
Shanghai 2	84,95	74,95*	
Shuttle ++	124,95	109,95*	109,95*
Siege	89,95*	-	-
Silent Service 2 +	89,95	84,95	84,95
Sim Ant	89,95	84,95	-
Sim Ant ++	99,95*	89,95*	-
Sim City/Populous +	74,95	74,95	74,95
Sim City Architecture 1 o. 2 +	39,95	39,95	?????
Sim Earth ++	89,95	72,95*	?????
Soul Crystal ++	74,95*	69,95	69,95*
Soundblaster 2.0 ++	299,-	-	-
Soundblaster Prof. 16 Bit ++	599,-	-	-
Soundblaster CD ROM ++	799,-	-	-
Soundsystem inc. Soundbl. 2.0, Joystick,Stereoboxen,Kings Q. 5	474,95	-	-
Space Max ++	74,95*	69,95*	-
Space Quest 1 VGA+	89,95	84,95*	?????
Space Quest 3 ++	99,95	99,95	99,95
Space Quest 4 ++/+	99,95	89,95	?????
Special Force +	94,95*	84,95	84,95
Speedball 2 +	84,95	69,95	69,95
Spirit of Adventure ++	74,95	69,95	69,95
Starbyte Super Soccer ++	74,95	69,95	69,95
Starflight 1 +	39,95	39,95	39,95
Starflight 2	69,95	69,95	?????
Star Treck - 25th Anniversary +	84,95	i.V.	-

Genießt unseren Service

	PC	Amiga	ST
Steigenberger Hotel ++	72,95*	69,95	-
Storm Master ++	i.V.	74,95	74,95
Strike Commander +	89,95*	-	-
Tales of Magic 1	74,95*	i.V.	-
The Games Winter Challenge +	84,95	69,95*	-
Their Finest Hour 1 +	74,95	69,95	69,95
Their Finest Hour 1 - Mission 1	34,95	34,95	34,95
Their Finest Hour 2 - Secret W.	84,95	-	-
Secret W. P38,P80,He262	39,95	-	-
Thrustmaster Weapon Control	229,95	-	-
Thrustmaster Flight Control	229,95	-	-
TV Sports Baseball-Bo Jackson+	84,95*	69,95	-
TV Sports Boxing +	84,95	69,95*	-
TV Sports Rollerbabes +	84,95*	69,95*	-
Twilight 2000 +	84,95*	84,95*	84,95*
Ultima 1-3 Trilogie (nur 5 1/4)	79,95	-	-
Ultima 4-6 Trilogie	89,95*	-	-
Ultima 5 Warriors of Destiny	59,95	49,95	74,95
Ultima 6 The False Prophet +	59,95	69,95	74,95*
Ultima 7 The Black Gate +	89,95*	-	-
Ultima 7 Lsg.-Buch ++	34,95*	-	-
Ultima U1 Stygian Abyss +	89,95*	-	-
Ultima W1 Savage Empire +	79,95	-	-
Ultima W2 Martian Dreams +	89,95	-	-
Uncharted Waters	99,95	-	-
Utopia ++	84,95*	74,95	74,95
Vroom +	-	69,95	69,95
Warlords 1	74,95	69,95	-
Whirlwind Snooker +	i.V.	74,95	74,95
Wing Commander 1 Sammlung	119,95	-	-
Wing Commander 1 +	79,95	79,95*	-
Wing C. 1 Secret Missions 1 o. 2	39,95	i.V.	-
Wing Commander 2 +	89,95	-	-
Wing C. 2 Erweiterungen	44,95	-	-
Wiz 6 Bane of Cosmic Forge	59,95	79,95	-
Wizardry 6 ++	84,95	i.V.	-
Wiz 7 Crusaders of Dark Savant	84,95*	i.V.	-
Wizardry 7 Lsg.-Buch ++	34,95*	34,95*	-
Zack McKracken ++	69,95	69,95	69,95

Einfach probieren und Staunen

Mega Drive		Mega Drive	
Grundgerät dt. inc.		Star Flight 1	134,95
"Sonic" 1 Jahr Gar.	379,95	Star Odyssey	139,95*
IR-Joypad-Set	99,95	Steel Empire	119,95
Master Sys. Conv.	109,95	Streets of Rage	99,95
A-Train (jap.)	129,95	Super Fantasy Zone	109,95*
Adv. Milit. Comm.	169,95	Super Monaco GP 1	99,95
Airwolf	99,95	Terminator 2	109,95*
Aleste	109,95	The Immortal	119,95
Buck Rogers 1	134,95	Thunderforce 3	94,95
California Games	109,95	Toki	109,95
Desert Strike	114,95	Undeadline	109,95*
Devil Crash	109,95	Warsong/lg Raiser	119,95
Dragon's Eye	129,95	Wonderboy 5 us	109,95
EA Hockey	109,95	Xenon 2	109,95*
F1 Grand Prix	109,95	Y's III	129,95*
F-22 Interceptor	119,95		
Gain Ground	99,95	**Game Gear**	
Games Winter Ch.	109,95	Grungerät dt. inc.	
Ghouls + Ghosts	109,95	Columns 1 J. Gar.	284,95
Golden Axe 2	109,95	GG TV-Adapter	199,95
Gynoug	99,95	GG Battery Pack	99,95
Hellfire	99,95	GG Lupe	39,95
Hollow World	129,95*	Aleste	69,95
James Pond Robocod	109,95	Alien Syndrome	69,95*
J. Madden 92	109,95	Baseball	64,95*
Master of Monsters	129,95	Chessmaster	74,95
Might & Magic	129,95	D. Duck/Lucky D.C.	74,95
M. Ditka Football	109,95	Frogger	69,95*
Phantasy Star 2	149,95	Game Gear Wars	79,95*
Phantasy Star 3	129,95	Golden Axe	64,95
Quackshot	109,95	Galaga 91	74,95
Revenge of Shinobi	99,95	Joe Montana Footb.	74,95
Rings of Power	129,95	Leader Board Golf	74,95
Road Rash	109,95	Mickey Mouse	74,95
Shining in Darkn.1	129,95	Shinobi	74,95
Shining in Darkn.2	129,95	Sonic the Hedgehog	64,95
Sonic the Hedgehog	89,95	Space Harrier	69,95
Speedball 2	109,95*	Super Monaco GP	54,95
Splatterhouse	119,95*	Wonder Boy 2	64,95

Die beworbenen Nintendo-M. sind z.T. Vorankündigungen auf bald erscheinende Euroversionen

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise! Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir hoffen auf Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 8,50 DM Versandkosten , bis 200 DM: 6,50 DM , bis 300 DM: 4,50 DM , bis 400 DM: 2,50 DM , darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kostet 6,00 DM mehr, Sicherheitskarton + 3 DM, Diskettentest + 3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf SEGA, NINTENDO, SOUNDBLASTER, LYNX und CH-PRODUCTS-Artikel 1 JAHR GARANTIE. Unser Anrufbeantworter ist immer , wenn wir mal nicht da sind , für Euch geschaltet . Quält Euch der Wissensdurst besonders , versucht's auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Mit Sternchen gekennzeichnete Games waren bei Anzeigenschluß (08.04.) noch nicht lieferbar , sind aber inzwischen oft eingetroffen (wenn die Hersteller z. Abwechslung pünktlich liefern). Seid Ihr in Berlin, besucht doch unser Ladengeschäft im Herzen Berlins, mitten in Kreuzberg. Inhaber : Goepel & Co OHG



1 DIE BESTEN COMPUTERSPIELE

WIZARDRY 7

You stand inside a large courtyard, serene and calm, and it is a welcome change from the otherwise gloomy city.

Die verflixte Sieben — wird der neue Ultima-Teil an Wizardrys Thron rütteln?

Platz		Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Wizardry 7	MS-DOS	94%	2/92
2	(2)	Secret of Monkey Island 2	MS-DOS	92%	1/92
3	(3)	Lemmings	MS-DOS	92%	10/91
4	(4)	Secret of Monkey Island	Amiga	92%	9/91
5	(5)	Railroad Tycoon	Amiga	92%	7/91
6	(6)	Railroad Tycoon	Atari ST	91%	2/92
7	(7)	Falcon 3.0	MS-DOS	91%	1/92
8	(8)	Secret of Monkey Island	Atari ST	91%	10/91
9	(9)	Populous 2	Amiga	90%	1/92
10	(10)	SWOTL	MS-DOS	88%	11/91
11	(—)	Sim Ant	MS-DOS	87%	5/92
12	(11)	Silent Service 2	Atari ST	87%	2/92
13	(12)	Sim Ant	Macintosh	87%	1/92
14	(13)	Silent Service 3	Amiga	87%	9/91
15	(14)	Sim Earth	MS-DOS	87%	6/91
16	(—)	Fire & Ice	Amiga	85%	5/92
17	(15)	Shadowlands	Amiga	85%	4/92
18	(16)	Amberstar	Atari ST	85%	3/92
19	(17)	Battle Isle	MS-DOS	85%	12/91
20	(18)	Pools of Darkness	MS-DOS	85%	12/91

Diesen Monat führen wir unsere konsolenspezifische Top Ten weiter; Kandidat ist das Super Famicom (in USA und Deutschland trägt es den Namen Super Nintendo, kurz Super NES). Leider gibt es in deutschen Landen noch keinen megagroßen Softwaremarkt für den japanischen Bestseller; Mitte des Jahres wird das Gerät allerdings offiziell in Deutschland erscheinen — gleichzeitig mit einer Flut von Spielemodulen; die Softwarefirmen sind schon eifrig am zusammenbasteln. *ri*

AMIGA

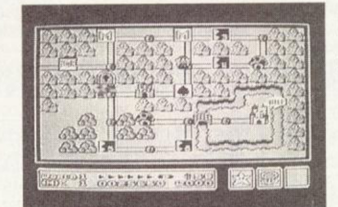
Platz		Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Secret of Monkey Island	92%	9/91
2	(2)	Railroad Tycoon	92%	7/91
3	(3)	Populous 2	90%	1/92
4	(5)	Silent Service 2	87%	9/91
5	(—)	Fire & Ice	85%	5/92
6	(6)	Shadowlands	85%	4/92
7	(7)	Battle Isle	85%	10/91
8	(8)	PGA Tour Golf	85%	6/91
9	(9)	Grand Prix	83%	2/92
10	(10)	Mega lo Mania	83%	9/91

ATARI

Platz		Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Railroad Tycoon	91%	2/92
2	(2)	Secret of Monkey Island	91%	10/91
3	(3)	Silent Service 2	87%	2/92
4	(4)	Amberstar	85%	3/92
5	(5)	Special Forces	84%	2/92
6	(6)	Chip's Challenge	83%	7/91
7	(7)	Brat	80%	9/91
8	(8)	Flood	79%	9/91
9	(10)	Flames of Freedom	78%	7/91
10	(—)	Rodland	76%	12/91



1 DIE BESTEN VIDEOSPIELE



SUPER MARIO BROS. 3

Wer kann den schönsten (Schwarzweiß-)Mario zeichnen? Schickt mir doch ein paar Zeichnungen...

Platz		Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Super Mario Bros. 3	NES	95%	12/91
2	(2)	Final Match Tennis	PC-Engine	91%	6/91
3	(—)	Super Contra	Super Famicom	90%	5/92
4	(3)	EA Hockey	Mega Drive	90%	9/91
5	(—)	Warsong	Mega Drive	88%	5/92
6	(4)	Zelda 3	Super Famicom	88%	3/92
7	(5)	Formation Soccer	Super Famicom	88%	3/92
8	(6)	Final Fantasy 2	Super Famicom	88%	2/92
9	(—)	Wonderboy 5	Mega Drive	86%	5/92
10	(7)	Sim City	Super Famicom	86%	12/91
11	(8)	Bonk's Revenge	PC-Engine	86%	10/91
12	(9)	Shining in the Darkness	Mega Drive	85%	12/91
13	(10)	Game Boy Wars	Game Boy	85%	9/91
14	(11)	Parodius	Game Boy	85%	7/91
15	(13)	Wonderboy 5	Mega Drive	84%	1/92
16	(14)	Starflight	Mega Drive	84%	12/91
17	(16)	Game Gear Shinobi	Game Gear	83%	8/91
18	(17)	Puzznic	NES	82%	8/91
19	(18)	Castlevania 2	Game Boy	82%	10/91
20	(19)	Sonic the Hedgehog	Mega Drive	82%	9/91

C 64

Platz		Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Ultima 6	78%	6/91
2	(—)	Bug Bomber	76%	5/92
3	(2)	Bard's Tale 3	71%	6/91
4	(3)	Teenage Turtles 2	68%	2/92
5	(4)	World Class Rugby	67%	2/92
6	(6)	Encounter	65%	7/91
7	(7)	Volfied	64%	2/92
8	(8)	Extreme	64%	8/91
9	(9)	Ultimate Baseball	63%	12/91
10	(10)	Welltris	61%	5/91

MS-DOS

Platz		Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Wizardry 7	94%	2/92
2	(2)	Secret of M. Island 2	92%	1/92
3	(3)	Lemmings	92%	10/91
4	(4)	Falcon 3.0	91%	1/92
5	(5)	SWOTL	88%	11/91
6	(—)	Sim Ant	87%	5/92
7	(6)	Sim Earth	87%	6/91
8	(8)	Pools of Darkness	85%	12/91
9	(9)	Battle Isle	85%	12/91
10	(10)	Gunship 2000	85%	11/91

SPECIAL

Platz	Titel	System	Sound-wertung
1	Super Mario World	94%	3/91
2	Super Contra	90%	5/92
3	Final Fantasy 2	88%	2/92
4	Populous	87%	4/91
5	Sim City	86%	12/92
6	F-Zero	85%	3/91
7	Super Ghouls'n' Ghosts	81%	12/91
8	Castlevania 4	80%	2/92
9	Mystical Ninja	80%	10/91
10	Pilotwings	80%	3/91

KONTAKT

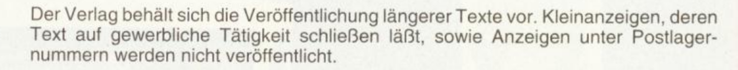
Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,– DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **August-Ausgabe** (erscheint am 15.7.'92): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 5. Juni '92 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **September-Ausgabe'92** (erscheint am 12. August '92) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.



Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C64/C128

Biete C64-Games, nur Originale, z. B. Katakis, Micr.-Soccer usw. sehr günstig. Tel. 02156/8193

Suche dringend Alter Ego für C64. Tel. 08761/5502 oder schreibt an: Holzner Florian, Freisinger Str. 18, 8051 Langenbach

Verk. Pagefox (DTP-Modul m. Speichererw.) + Eddifox (erstkl. Zeichenprg. f. P.-Fox) inkl. Demosdisk f. nur 290 DM. Markus Hisge, Schlinkenweg 15, 6348 Herborn 8

Verk. C64 + Floppy + Joysticks + Diskbox und div. Disks, 6 Monate alt, für 700 DM. Andreas Gawlik, O-4020 Halle, Leninallee 169

Verk. C 64, Floppy 1541 II, Drucker MPS-1230, Maus, 75 Disks, 2 Joysticks, HB, Preis VB, nur Barzahlung. Michael Seßler, 8729 Donnersdorf 7, Tel. 09528/284

Verk. C 64 mit ca. 20 Orig.-Spielen und Datasette. Wer Interesse hat, ruft Mo - Fr. von 18-20 h: Tel. 05723/3656

Kaufe Rollenspiel-Oldies: Below the Root, Phantasy II, Xyphos, Realms of Darkness, Eternal Dagg. 2400 AD, Nippon, Moebius, Legend of Blacksilver, Deathlord. Tel. 05832/3051, Carsten

Verk. Last Ninja 25 DM, Graf. Man 15 DM, Dang. Freak 20 DM, Mayday Squad 15 DM, Labyrinth 10 DM, Grave Yardage 30 DM, 10 Top Classics 25 DM etc., alles Originale. Tobias, Tel. 05132/3315

Tausche die Orig.-Spiele Neuromancer und Bards Tale III (100 % o.k.) gg. die Spiele Pools of Radiance und Champions of Krynn. Tel. 02671/3258

Verk. C64 II + Floppy 1541 II, 4 Orig.-Spiele, 110 Disks, 2 Joysticks, Resetmodul, 2 Diskboxen, Abdeckhaube, 4 64er. Tel. 06187/7172 (Preis VB 350 DM)

Drucker Citizen 120 D - 9-Nadel-Matrix, für C 64 zu verkaufen. Preis 150 DM. Frank Faber, Irisweg 88, 4700 Hamm 5, Tel.ab 18 h: 02381/63242

Verk. für C64 (100%ige Orig.-Games) Driller 10 DM, Transworld 20 DM, Football M. 10 DM, Invest 20 DM, Speedball 10 DM. Tel. 2472 in O-6420 Neuhaus

Verk. C 64 II + Floppy 1541 II + Drucker + Final C. III + ca. 150 Disks mit bekannten Spielen für VHB 700 DM. Tel. 0671/32761, Emanuel Hans, Kirchstr. 53, 6550 Bad Kreuznach

Verk./tausche Turrican I & II, Pool of Radiance, Last Ninja II, Ultima V, suche: Man. Mansion, Golden Axe, R. Dangerous II, Conquestador. Andre Wagner, OT Sperrmauer Nr. 6, O-6551 Gräfenwarth

Verk. C 64 mit Floppy, Monitor, Drucker und ca. 40 Disks, NP 1600 DM, VP 800 DM. Tel. 02102/35483 (nur von 18-20 h)

Suche Orig. Trucking und Transworld. Schickt Eure Angebote an: Jochen Gimplinger, Heidegasse 17, A-2462 Wilfleinsdorf

Verk. C64 II, 1541 II, Data, Joystick, Maus m. Pad, Haube, Locher, Bücher und Diskbox, 300 Orig.-Spiele + Prg., Leerdisks, 100 % o.k., 6 Monate alt, NP 1200 DM, VB 430 DM. Tel. 07157/3281

Verk. C 128, Farbmon. + Floppy 1571, Drucker + Orig.-Spiele, Joysticks, VB 700 DM. Tel. 02932/21878

Verk. C 128 + Floppy + Disks + Joysticks für 350 DM VHB. Tel. 07942/3077, Michael

Verk. C 64, Floppy 1541 II, Zusatzlw, 1 Jiystick, Abdeckhaube, Box, 100 Disks mit Spielen und Anwenderprg., HB, für 600 DM. F. Kleszcz, Melkerstr. 51 c, O-3540 Osterburg

Verk. C 64, 1541, Datasette, Final C. III, Orig.-Spiele, Bücher und Hefte für C64, 9-Nadel-Matrixdrucker von Citizen, für 750 DM. Tel. 08141/7846 ab 17 h, Markus

Suche Orig. Last Ninja III mit Anl. (wenn mgl. günstig) sowie Anl. für Last Ninja I + II. Angeb. an: Holger Danneberg, Am Graben 7, 4352 Herten

Tausche die Spiele Final Fight und Back to the Future III gg. Gateway to the Savage Frontier oder Bard's Tale III. Nur in Berlin!! Tel. 030/4351116

Verkaufe: Das Magazin, Transworld, North and South, Simcity, Rings of M., Invest, Manchester, Ghostbusters II, Manager, Crimetime, Kick Off II, Preise von 25-30 DM. Tel. 07032/22334, Timo

Biete, suche, tausche PD-Soft für den C64 und suche alles für C64. Zuschriften an: Mario Kaiser, Wurzener Str. 8, O-7281 Mockrehna

Suche Legend of Blacksilver, verk. Bards Tale II + III, Alien, Shogun, Eternal Dagger, Wizards Crown, Druid II, Sorcerer Lord, zu je 20-25 DM. Tel. 0911/6312511

Verk. C 64, Floppy 1541, Drucker MPS-1230, Datasette, 100 Disks, Box, Joysticks, 12 Kassetten, zahlreiche 64er Mag., für 500 DM. Tel. 04254/8739 nur 15-21 h

Tausche Space Quest 4 dt. (VGA) gg. The Secret of Monkey Island II (dt., VGA). Matthias Noch, Basaltweg 6, 2000 HH 65. Tel. 040/6023358 ab 16 h

Verk. C64-Orig.: Turrican, Ninja Spirit, H. Voltage, Music-Ass., FBs Big Box, Mystery o. the Mummy, F-16, Aargh, Hollyw. Poker, je 20 DM. Seige, Friesenstr. 9, O-7125 Liebertwolkwitz

Ich suche für meinen 64er das Spiel Colonia Conquest. Preis VB. Michael Schmitt, Am Klausenberg 7, 6520 Worms-Abenheim

Verk. C 128 D + Mon. 1084 S, 2 Joys, Maus, Geos 128, Geos 64, ca. 40 Prg. + 2 Diskkästen, für 1000 DM. Tel. Berlin (Ost) 2820596

Wegen Systemwechsel vergebe ich meine Softwaresammlung (ca. 400 PD-Disks & 320 Originale) preisgünstig. Wer interessiert ist, kann eine Liste mit einer genauen Aufstellung gg. 3 DM in Briefmarken erhalten. Stefan Hüls, Stichwort C64-Verkauf, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt

Verk. C64, Datasette, Maus + Pad, 100 Disks, Resetsch., Disk-Box, Orig.-Spiele, Multi-Modul, viel Lit., def. C64, viel Zub., Schmolte Dirk, Ebertstr. 5a, O-8609 Wilthen (Preis 500 DM)

Verk. Orig. Ultima VI für C64/128, orig. verp. und ungespielt. Preis VB. Tel. 05272/5333 o. 05272/7975

Verk. C64 II, 1541 II, Farbmonitor, TV-Tuner, über 80 Disks, Joystick, Datasettenrecorder mit Datasetten, Module, HB, Original-Disks. Tel. 02058/1347 (ab 15 Uhr und 20 Uhr), Preis 500 DM

Verk. Turrican II für C64 auf Disk oder tausche gg. Final Fight oder gg. Wrestling Mania. Tel. 02104/46130

Verk. C 64 II, 1541 II, 4 Joysticks, 16 Orig.-Spiele, 40 bespielte Disks mit ca. 150 Prg., 2 Steckmodule, Abdeckhaube, Diskettenlocher etc., Preis ca. 650 DM. Tel. 08344/1330, Andi

Amiga

A 500, 1 MB (abschaltbar), Zubehör und evtl. TV-Modulator wegen Systenwechsel, alles erst 3 Monate alt und 100 % o.k., VB 650 DM. Tel. 07541/4981 (Jens)

Verk. Amiga-Orig., z.B. Zack MC Kracken, Maniac Mansion, Indiana Jones (Adv.), Strike Fleet, Battle Isle, Loom, Red Storm Rising, Super Cars II. Tel. 05382/6106

X-Copy professional zu verkaufen mit Hardwareteil. Preis: VB. Tel.: 0209 782902

Verk. Silent Serv. II (55), Elvira, Cosm. Forge (je 45), Hero's Quest (50), Great Courts 2, Unreal, Ultima 5, Monkey Isl., Sp. of Adv. (je 40), Dragonflight (35); Bjorn: 02241/334128

Amiga-Originale: Larry 3 (dt.), Cruise for a Corpse je 40 DM; Hägar, Lethal Xcess je 35 DM. Fü Mega-Drive: Toejam + Earl, Magical Hat, Might + Magic, Out Run u.a., Tel.: 06322/7851

A 500, 1 MB, 2. Laufwerk, Monitor Philips CM 8833, 560 Disks, VHB 1700 DM; Bücher 200 DM, Modem 2400 Baud 200 DM, Action Replay II 120 DM + Zubehör. Alles zusammen 2100 DM. Tel.: 02586/8666

Verkaufe: alte AMS, PP, Amiga Joker u. a. für PC. Preis 2 DM Stück. St. Schramm, Pf 1333, 3549 Wolfhagen

Verkaufe Amiga 500 mit 1 MB + TV-Modulator und mit 12 Spielen (Larry 3, Turrican 1 + 2, Rainbow Isl., Final Fight usw.) + 2 Joy für 850 DM. Tel.: 08234/5389 ab 17:30 Uhr

Verk. Starbytes S. Soccer, Ghengis Kahn, Populous 2, Lemmings 2, Railroad T., Cruse for a. Corpse, Muds, zu je 50 DM. S. Hegele, Römerstr. 31, 8933 Untermeitingen, Tel.08232/1726

Verk. Game-Boy + Light-Boy + 5 Module (Kwirk, Tetris, F1-Spirit, Double Dragon II, Dragons Lair) für 300 DM (NP 480 DM). Tel. 0841/32201

Verkaufe orig. Game-Boy-Modul: Nintendo World Cup im Wert von 40 DM. Achim Zeiler, Tel.: 07124/1355

Verk. orig. Elvira Mistress of the Dark im Wert von 45 DM. Achim Zeiler, Tel.07124/1355

Suche Tauschpartner für Amiga. 100 %-ige Antwort. Schickt eure Listen an Haktan Kök, Oberw. Hauptstraße 68, 7632 Friesenheim 2

Verkaufe Steigenberger Hotelmanager + alte C-64-Spiele, Preis VHB. Telefon 07944/2488 ab 21 h

Verk. Amiga-Orig: Manch. United Eur., Out Run Europe, Battle Isle, Ooops up, Pang, Lotus Turbo II je 30 DM. A. Lassanske, Dorfstr. 11, O-4401 Tornau v. d. Heide (Tel. Raguhn 633)

Verkaufe Amiga-Orig.: Necronom 40 DM, Dragon Flight 45 DM, Drakkhen 45 DM und Ultima VI zu 50 DM. Tel. 08331/71606

Verk. A 500 + Mon 1084 S + 2. Lfw. + HD 20 MB + Speich.-Erweiterung, variabel von 512 KB - 4500 KB (!). Tel. 08105/14460 , VB 2.300 DM (1 Jahr alt)

Amiga-Top Spiele zu verk.: z.b. Bundesliga-Manager prof., Day of the Pharao, Wallstreet Wizard, Ringside, Carrier Comand+ weitere 24 Top-Programe. Tel. 02256/3143 ab 17 h

A-500 + 1 MB Speichererweiterung + 1 externes 3,5"-Laufwerk + 52 MB-Festplate mit SCSI-Controller + Amiga Action Replay 3, zusammen für 1600 DM VB, auch einzeln zu verkaufen. Tel. 02256/3143 ab 17 h

Verk. Orig.: Monkey Island, Loom je 30 DM, Maniac Mansion, Zak Mc Kracken, Muds je 25 DM, Jahangir Khan Squash, Time, Austerlitz je 15 DM, Iridon 10 DM. Tel. 09221/5234

Tausche: Fate-Gates of Dawn, Return of Medusa, Bloodwych, Data-Disk, Rock'n Roll, Zack McKracken, L.o.F, gegen Drakkhen, Kathedrale, Stadt der Löwen. Schreibt an: Schmitt Bianca, Talstraße 9, 8609 Bischberg. Telefon 0951/69771

A 2000 C, 1 Jahr, 3 MB, ext. 3,5"-Floppy. Orig.: DeluxePaint 3, X-Copy Prof., 13 Spiele (Fate, Muds, Fish, Lemmings u.a.) für FP 1000 DM. Dieter Acht, Fichtenstr. 6, 5419 Muscheid. Tel. 02684/6174

Suche Monkey Island, Zak McKracken, Maniac Mansion, Indiana Jones an the last Crusade. Angebote schriftlich an: Alexander Wellmann, Ringstr. 7, 4513 Belm

Verk. für Amiga Original-Spiele zwischen 20 - 40 DM, z.b. Red Baron 40, SS II 35 DM, Gods 35 DM, Larry III 35 DM, Rise 40 DM, Turrican I 20 DM, Lotus I 25 DM, Krynn 30 DM, Wongs 35 DM u.v.a., Tel.: 08841-8816

Verk. Amiga 500 + 1 MB RAM + 30 MB-Festplatte + 2. LW + Monitor + Roc Knight + Handbücher + Disk-Box. Alles 100 % O.K. NP ca. 2600 DM, für nur VB 1800 DM. Tel.: 08841/8816

Verk. orig. Lotus Challenge II für 35 DM (2 Wochen alt), suche Monkey II für 40 - 50 DM. Ich habe auch andere Spiele. Tel. 06762/7286 (fragt nach Mathias)

Tausche von PD un Demos!! Listen an/bei: Holger M., Dr.-Georg-Sauerwein-Str. 22, 3212 Gronau

Amiga Musician sucht Kontakte zu anderen Music-Wizzards. Tel. 069/6664602 (Thomas). PS.: Ich suche ständig neue Samples und Demos. Suche Coder für Demo (zahle gut)

Österreich!! PC- und Amiga-Soft. Nur neue Originale. Gratisliste bei: P. C., Postfach 38, A-1204 Wien

Kick-Off II + Final Whistle 45 DM, Demomaker 45 DM, Kid Gloves I zu 18 DM. R. Winkelmann, Dorfstr. 4, O-2041 Faulenrost. Porto für Antwort beilegen!

Verk. 1 Jahr jungen A 500, 1 MB, 2te Floppy, Joy, Mouse, Zub. wegen Systemwechsel. 100 % o.k., VB 950 DM. Felix, Tel. 02150/3211

Amiga-Orig.: Special Forces, Monkey Islands II je 60 DM, Invest, XCopy V 5.2 je 40 DM, Falcon MD I, Powermonger Data WWI je 30 DM, Waterloo, Hard Drivin II je 20 DM. Tel. 04254/8739

Verk. Amiga-Orig. für 20 - 30 DM pro Spiel, z.B. Dungeon Master, Pool o. Radiance, Populous, Sim City, E. Hughes Int. Soccer usw., Matthias Hauck, Tel. 06331/44993

Verk. Amiga-Orig.: Their Finest Hour für 40 DM in Top-Zustand! Tel. 07309/3911 ab 19 Uhr

Verk. A 500, 1 MB, 1084-S-Mon., Joystick, D-Box + 100 Disks, Literatur, Originale, 8 Monate alt, Preis VB. Tel. 06074/32682 (nach Dalibor fragen) ab 15 h

Verk. A 500, 1 MB, 3,5", Stereo-Monitor, 30 MB-HD, Schaltkonsole, 6 Orig.-Spiele + Joys (Preis 2150 DM). 68030-Board 24/60 MHz, 4 MB, Preis 2850 DM. Tel. 06107/8557 ab 17 h

Verk. Amiga-Spiele: MM 2, Populous II, Mega Lo Mania, Bards Tale III, Buck Rogers, Spirit of Adventure, Death Knights of Krynn je 35 - 50 DM. Tel. 07245/2091

Amiga kaputt, alles kaputt. Löse deswegen meine Spielesammlung auf und ext. LW für 80 DM. Liste verl., Tel. 07181/86278 (Muto verl.) ab 18 h

Originale: Monkey II 45 DM, Shadowlands 45 DM, Lotus II 40 DM, Lemmings 30 DM, Millenium 2.2 20 DM. Tel. 07082/20433 ab 13 h, Sven Reuter

Verk. A 500 + TV-Mod. für 450 DM, LW 150 DM, Drucker MPS-1500 C 190 DM, Action Replay 150 DM, Trickstudio 70 DM, Scriptum 60 DM, zus. 900 DM. Tel. 02265/8416

Verk. für A 500 Originale: Populous II 60 DM, Wizardry IV 55 DM, Bundesliga Man. Prof. 50 DM. Tel. 040/5221219, Torsten

Verk. A 500, Monitor, 1 MB Speichererweiterung, für 1000 DM. NP 1400 DM. Tel. 089/7591643

Emerald Mine I und II (Orig.) gesucht. K. Böker, Wertherstr. 89, 4800 Bielefeld 1, Tel. 0521/132932

Suche Jump and Run- und Action-Games für Amiga. Thomas Stackmann, Mühlstr. 21, 6907 Nussloch

Billig!!! Super-Originale: z. B. Populous II, Xenon, A-10 Tank Killer und The Blues Brothers je 29 DM. Tel. Cottbus 22953 od. Aico Rasser, Hallenser Str. 6, O-7500 Cottbus

Suche Tauschpartner für A 500 (1 MB) aus aller Werlt. Habe alte + neueste Games. Schickt eure Listen an: Philipp Weinberger, Stadtplatz 24, A-3874 Litschau

Verk. Amiga-Orig.: Bundesliga Manager Prof., G. F. L. Championships Football, Preise VB. Tel. 05723/1088, Torsten

Verk. A 500, 1 MB, 2 Joys, Mon. 1084 S, Bücher, Anwendungen, Spiele (u.a. Lemmings, Great Courts II, F-18), kpl. Preis VHB 1400 DM. Tel. 06027/8343 ab 18 h

Verk. und tausche Amiga Demo-Stuff (only legal). Listen mit RP an: Timo Zaugik, Uppersteger str. 39, 5090 Leverkusen 1. Tel. ab 17 h: 0214/64318

Verk. Micropro Golf, alles orig. verp., mit dt. Anl., für 45 DM. Tel. 06103/32834 ab 15 h, Thomas

Suche Rollenspiele aller Art wie Spirit of A., Amberstar, Darklands, Fate, Immortal usw., verk. Chaos oder tausche gg. ein anderes Rollenspiel. Tel. 07556/8386

Verk. orig. Zak MC Kracken (es fehlt aber die Zeitung) für 60 DM. Tel. 030/3021259 (nur Samstags), übrigens mit Komplettlösung und in Deutsch.

Verk. A 500, Mon. 1084 S, 2 LW, 1 MB, 24-Nadel-Drucker, Abdeckhaube, div. Bücher, 80 Disks + Box, 3 Joysticks, orig. Dokumentum, Reflections, Football Manager II, für 1800 DM. Tel. 02265/9258

Verk. viele Amiga-Orig. f. je 30 DM, z. B. Unreal, Tusker, Batman, Line of Fire, Plaque, W. Cup-Soccer Italia 90, Turrican II, Technocop, Battle Squadron, Stryke u.v.m., Tel. 09264/1467 ab 20 h

Verk. A 500, 1 MB, TV-Mod., Joystick für 650 DM. Verk. Speedball, Projectyle, Interphase, Xenomorph (alle dt. Anl. oder kpl. dt.), je 20 DM. Tel. 08105/1425

Verk. Originale!! Hard Ball 25 DM, It Came from the Desert 45 DM, Vermeer 25 DM, Oh no more Lemmings 29 DM, The Godfather 35 DM. Versand per NN. Tel. 08671/4140, Tobias

Orig. Battle Isle, Kings Bounty, Eye of the Beholder, Aband. Places, Spirit of Adventure je 40 DM, Captive 30 DM, Drakkhen 15 DM. Tel. 0209/23726 ab 19 h

Verk. Orig. Courts II, Pirates, Indy III je 30 DM, Flood, Kick Off II je 25 DM und Microprose Soccer, Speedball, Klax je 15 DM, zus. 150 DM. Tel. 07128/2133

Suche Lemmings (Orig.) 20 DM und Railroad Tycoon (orig.) 20 DM. Tel. 06432/62620, nach Oliver fragen (nach 14 h anrufen)

Verk. Buck Rogers, Pool of Radiance, Eye of the Beholder, Starglider II, Curse of the Azure Bonds, Champions of Krynn, je 15 - 35 DM. Tel. 0228/253888, Michael

Orig.: Battle 60 DM, Powermonger 40 DM, Cosmic Pirates + Spherical je 20 DM. Tel. 0431/735052

Verk. A 500, 1 MB RAM, Mon. 1084 S, sowie HD 590 20 MB, 2 MB RAM im Festplattenbetrieb + Spiele, Zubehör und alle AJ-Ausgaben für 1500 DM. H. J. Hofmann, Tel. 06733/7074

Achtung Freaks!! Suche Software aller Art für A 500 (max. 1 MB), schickt eure Listen an: M. Wendelstein, Felsenweg 8, 7407 Rottenburg 1

Verk. Mon. 1084 mit Anschlußkabel für nur 250 DM. Markus Flaig, Karlstr. 7, 7340 Geislingen, Telefonnummer angeben!

Verk. Orig.: Graffiti Man 5 DM, Garrison II 10 DM, Sat. 1-Glücksrad (Neuwert 40 DM) jetzt nur 15 DM, alle Preise VB. Tel. 06621/64724, Chris

Suche ganze Spielesammlungen und Bestände, alte Spiele von SSI, Infocom, Origin, Telarium, aber auch neue. Nur Originale. Tel. 0721/859677, Bernhard

Verk. A 500 + 180 Disks + 30 Orig. + Action Replay + Drucker + Mon. 1084 S, Speichererw., 2 LW, 2 Joys, Super-Maus, Literatur, Demos usw., Tel. 05441/1060 Keno (Preis VB)

Verk. A 500, 1 MB, 2 LW, NT, Action R., Drucker, Mon. 1084 S, 2 Sticks, Maus, 180 Disks, 30 Orig., Literatur, Anwenderprg., Demos, VB 1800 DM. Tel. 05441/1060 ab 15 h

Verk. Orig. Monkey Islands 45 DM + Lösung, F-15 II 50 DM, Kaiser 50 DM, Nam 35 DM, Starflight 30 DM, Cadaver 35 DM, 3D Constr.-Kit 60 DM. Tel. 08144/628 ab 14 h

Verk. Amiga-LW A1011 (NP 220 DM) für 150 DM, kaum benutzt oder tausche LW + Mario Land gg. TV-Tuner. Tel. 0203/442916, Frank Kremer

Verk. orig. F-19, Bards Tale II + III, Codex, Dungeon Master, Captive, Bloodwych DD, Super Wonderboy, Archipelagos u.v.a. Tel. 040/6445524 ab 20 h

Verk. Roger Rabbit, Lemmings, Red Baron für Amiga. Schreibt an Untersberger, PF 43, A-1092 Wien

Suche Originale, zahle faire Preise. Sword of Aragon, 7 Cities of Gold, Romance of 3 Kingdoms. Angeb. an: Thomas Holler, Tel. 05521/72083 nach 20 h

Verk. 688 Sub., Waterloo, It Came f. the Desert, Battle of Britain, Gunboat, BH 1942, je 35 DM, suche Birds of Prey, Special Forces, ADS, F-15 II. Tel. 04401/72373

Tausche Loom gg. Maniac Mansion oder Monkey II. Tel. 0531/513762

Verk. Action Replay für A 500 für 80 DM. Meldet euch bei: T. Blanken, Tel. 04293/398 ab 19 h. Suche oder tausche gg. TV-Tuner für Amiga

Verk. A 2000 C (3/91), 1 int. LW 3,5", 1 Tastatur, 1 Maus, 1 MB ROM, 1 HF-Mod., 1 Joystick, 900 DM VB. Tel. 02242/4825, Walter

Vergebe meine gesammelte Softwaresammlung an interessierte Amiga-User. Listen bei: Roger Balzer, Scalettaststr. 143, CH-7000 Chur (Versand nur in der Schweiz)

Verk. Orig. Monkey Island für 40 sFr., Lemmings, Powermonger für je 30 sFr., SQ 3, Starflight, Zak, F-19 für je 25 sFr., Heinz Bernold, Oberwilerstr. 39, CH-4106 Therwil

Suche für A 500 ähnliches Prg. wie Multiplan für PC. Nur Original! Angeb. an: W. Bollow, Panoramic B 2/1, 2430 Sierksdorf

Verk. 80 Games (keine Rollenspiele bzw. Adventures) für 40 DM + 1 Freispiel, habe nur Neues (Rodland, Lemmings, Turrican II, Mercs, Swiv, Prehistorik usw.). Tel. 05439/1491

Biete neueste Soft (PD) für PC und Amiga. Gratisliste bei: Spamer Serge, BP 200, L-3403 Dudelange/Luxemburg

A 500, 1 MB, 2. LW, Mon. 1084 S oder Philips Personal-Monitor (450 DM) für 2000 DM zu verk., mit ca. 100 Orig.-Games, Drucker MPS 1000 DM für 250 DM. Tel. 06035/1791

Verk. Atari 1040 STFM, 60 MB-Festplatte, Extras, 2 Monitore, Ständer, 35 Spiele, 2 MB, 2. LW, PC-Emulator, 10 Prg.-Disks, 2500 DM VB. Tel. 0212/591395

Suche Techno-Prg. für Amiga Plus, egal welches. Preis VB. Andreas, Tel. 06103/32908 nach 19 h

Suche 2. LW + Eye of Beholder. Biete Mega Drive (PAL) + Super M. GP. Schreibt an Dandy Grundmann, Schonacher Str. 15, 7740 Triberg

Mon. Philips CM 8833 Color f. 350 DM verkaufen. K. Neumann, 4709 Bergkamen, Tel. 02307/86655

Amiga-Orig.: Bloodwych II 35 DM, Man. United Europe 45 DM, Powermonger 50 DM, Foft, Conqueror, Man. United, Inter. Soccer, Full Metall Planete, je 40 DM, alle 300 DM. Tel. 08803/9672

Verk. Orig. Double D. Bill (dt.) 50 DM, Vroom (dt.) 50 DM, Muds (dt.) 25 DM, Masterblazer (dt.) 15 DM, Emerald Mine II (dt.) 15 DM. Tel. 08868/1309

Verk. A 500, 1 LW, 1 MB, Monitor 1084 S, 16 Originale, für 1100 DM. Detlef Heidelmeier, Altdorfer 1, 8070 Ingolstadt

Verk. Orig.: Battle Isle 50 DM, Dyter 07 40 DM, Starbyte Super Soccer 50 DM, Turrican II 40 DM und Power Drift 35 DM. Tel. 06392/2539

Verk. Drucker MPS-1550 C für 550 DM, nur 1 x gebraucht, keine Mängel, für A 500 oder C 64. Tel. 09854/1350 (Schuster Joachim)

Tausche Carrier-Command, F-16 Combat, Wolfpack gegen z.B. Populous II, Strike-Fleet oder Bundesliga M. Prof., Tel. 02161/644825 ab 19 h

Verk. Amiga-Orig. Birds of Prey, Lemmings, Champions of Krynn, Great Courts II, The Immortal, Loom, Battle Isle, Red Storm Rising. Tel. 09921/7284 ab 18 h

Verk. orig. Sim City, Rock'n Roll, Turn it, Demos Winter, Stargilder II, Xybots, Gauntlet II, Legend of Faerghail, Bloodwych I + II, je 30 - 40 DM. Tel. 0911/6312511

**** European Game of the Year ****
Oh No! More Lemmings (eigenständiges Prg.) 60 DM, Powermonger nur 20 DM, T. Sickert, Kattenberge 38, 2110 Buchholz

A 2000 + Farbmon. + Lernprg. + Spiele + aktuelle Anwendersoft, Maus, Joystick, Bücher, 100 % i.O. für 1400 DM. Tel. 07121/40507

Verk. A 500 mit Farbmon., Spielen und Anwenderprg., Lernprg., Maus, Joysticks und Fachbücher, alles Top-Zustand, für 990 DM. Tel. 07121/40507

Verk. Orig.-Spiele, z.B. Larry II und III, F-16 Falcon, Grand Prix Circuit, Kick OFF II, Indiana Jones a. the last Crusade etc., Preise 10 - 40 DM. Tel. 07121/40507

Verk. A 500, 1 MB, 2. LW, Philips-Farbmon., 4 Joysticks, 2 Mäuse, viel Soft, Bücher, 2 Disksboxen, nur kpl. abzugeben. VB 1777 DM. Tel. ab 18 h: 08382/22017

Verk. Orig.-Spiele (z. B. F-15, S. E. II, Battle Isle etc.). Mit frank. Rückumschlag Liste anfordern bei: M. Beck, Sorgersweg 24a, 8990 Lindau, auch Klassiker erhältlich

Verk. Oil Imp., Ski or Die, 25 DM, Inter. Soccer Chall., Kick Off II 30 DM, Pamehta, Copy Disk 5 DM, Microprose Soccer, Summer Olympiad 20 DM, Plutos 10 DM. Tel. 06408/7718

Verk. Orig. Battle Isle, Lemmings, Manch. Unit. Europe, Atomic, Monkey Island, Powermonger, Hot Red, tausche auch gg. GB-Spiele. Tel. 04402/81844, Malte

Suche Orig. engl. Bane of the Cosmic Forge, biete 65 DM. Suche außerdem Orig. Heroes of the Lance, Cadaver und Chaos Strikes Back, mgl. günstig. Tel. 06184/3770, Michael

Verk. A 2000, 2 LW, Kick 1.3, 3 MB, 40 MB SCSI-HD, Stereo-Mon., opt. Mouse + Pad, Orig.-Software, ca. 50 Fachzeitschriften, 5 Joys, Fachliteratur, für 2000 DM. Tel. 06027/1403

Verk. ext. 2/8 MB RAM-Box für A 500 (abschaltbar), 4 Wochen alt, NP 400 DM, jetzt nur 330 DM. Tel. 06851/70856 ab 15 h (David)

Verk. A 500, Farbmon. + 2 Fachbücher + zusätzliches LW + 1 MB für 1100 DM. Tel. 089/4301533 ab 18.15

Verk. 1/2 Jahr alten A 500, 1 MB, F-19, Turrican II, Fusion, Chaos Strikes Back, Uhr, vor 3 Wochen erst überprüft, VB 820 DM. Meldet euch ab 19 h unter Tel. 0228/616810, Torsten

Verk. Orig.: M-1 Tank Platoon, Thunderhawks, F-15 Strikes II, Wild-West-World u.v.m, auch jede Menge Anl. vorhanden. Achtung, nur von 17 - 21 h. Tel. 04551/83710

Bin an neuester Software interessiert, suche deshalb Tauschpartner, kaufe aber auch preisgünstig. Listen an: R. Walter, Bischofswerder Str. 9, PSF 570, O-8060 Dresden

Verk. 22 Originale, suche PD-Prg., die ich in eine PD-Serie aufnehmen kann. Tel. 06643/1254, Steffen

Wegen Systemwechsel habe ich noch viele Spiele für den Amiga zu verkaufen. Liste anfordern bei: R. Haas, Hetzendorferstr. 58/4/1, A-1120 Wien

Stop!! Amiga-Software zu verk., auch gute Demos und div. Anwenderprg., also ans Telefon: 0261/805376 (Tommy), 24 h dank AB

A 500, 1 MB, 2 LW, Mon., Monkey Islands, Their Finest Hour, Larry I, Zak u.v.m., 2 Joys, Pad, Zeitschriften, 1 Jahr alt, kaum gebr., 100 % o.k., NP 2500 DM, VB 1999 DM. H. Büchel, Am Kreuz 2, O-6906 Kahla/Thür.

Verk. A 500, 1 MB, 2. LW, Mon. 1084 S, Zubehör und große Softwaresammlung für 1100 DM VB. Tel. 02238/52785

Suche A 500, 1 MB, HF-Modulator, Maus, Netzteil, eventuell Disk, 100 % o.k., an: Schmale Dirk, Ebertstr. 5, O-8609 Wilthen (bis 700 DM)

Verk. einige (Orig.) Amiga-Soft zw. 5 und 30 DM. Außerdem noch für schlappe 75 DM: Speichererw. 0,5 MB + 1 LW und Action-Replay. Tel. 06151/22317

Verk. Elvira, Buck Rogers, Drakkhen, Lemmings, Rise of Dragon, Heart of China, Bane of the Cosmic Forge. (Alles 35 - 60 DM). Tel. 02067/1277

Verk. orig. Monkey Islands (kpl. dt., 1 MB), 50 DM, Larry III (kpl. dt., 1 MB), 70 DM, PGA Tour-Golf (dt.) 45 DM. Alexander Feil, Sudetenstr. 14, 7322 Donzdorf

Verkaufe A 500, Speichererw., Monitor, 2. Laufwerk, Maus, Abdeckhaube, 2 Joysticks, Literatur, 4 Orig. (Turrican II, Indy III, Mig 29, Battle Isle), viel Soft, ASM's, VB 1400 DM. Tel. 089/428500

Verk. Orig.: Eye of the Beholder 40 DM, Formula One Grand Prix 60 DM, Winzer 30 DM. Tel. 0561/518798

Orig. Computerspiele für A 500, wie Monkey Island II, Mad TV, Space Quest 3 u.v.a. Spiele für 15 DM. Tel. 0261/23934, Toni

Verk. Drucker Star LC 20 (neuw.) für 340 DM. Tel. 06343/2097, Karin Jülch

Verk. A 500 (1 MB, 6 Monate alt), 2 Orig., Joystick, Maus, 10 Leerdisks, zus. 500 DM. V. Krüger, Breitestein 34, O-3400 Zerbst

A 500 plus, 2 Monitore OVP, 2 LW + 6 Top-Spiele, Silent Service II, Railroad Tycoon, Mega Lo Mania, Finest Hour usw. VB 1000 DM. Tel. 07144/14720

Verk. A 500, 1 MB, Mon. 1084, Maus, 2 Joysticks, 20 Orig. (z.B. Larrys, Utopia, Bundesliga, Prof. Populous II usw), VHB 2200 DM. Tel. 05221/81898 ab 17.30 h, Marcel

Amiga-Soft zu vergeben: Info bei: R. Wattenhofer, Bülstr. 7, CH-8854 Siebnen/Schweiz, Fax: 055/645074, Tel. 077/931809

Verk. 512 KB-Erweiterung für A 500, wegen Falschkauf für 50 DM (NP 100 DM), Erweiterung ist mit Uhr. Thomas Höfer, Erich-Weinert-Str. 16, O-6500 Gera

1 Jahr alt + kaum benutzt: Amiga m. 1 MB, Maus, Joysticks, 200 Spiele, sogar 2. LW mit 3 m-Verlängerung usw., sucht neuen Besitzer für nur VHB 950 DM. Tel. 06152/62869

Original zu verkaufen: Populous 35,- DM, Drakkhen, Champions of Krynn, Indiana Jones III und Zak MC Kracken, je 40,- DM, Bane of the Cosmic Forge u. Starflight II für 50,- DM. Tel. 09402/6808

Orig. zu verk.: Kings Quest I + III, Space Quest II, Manhunter + N. Y., Rocket Ranger, The Pawn, Bermuda Project, Goldregon's Domain für 20-30 DM. Tel. 09402/6808, Thomas

Verk. Blasteroids 15 DM, Bloodwych 20 DM, Interphase 15 DM, Bandit Kings 50 DM, Immortal 20 DM, Imperium 30 DM, alles orig. Tel. 02662/6455

Verk. die Bücher "Programmieren in Basic", Assembler, Datamat, Know How, Amiga-DOS und den TV-Modulator für 60 DM. Tel. 08669/37334, Thomas

Verk. u. tausche, suche Orig.-Spiele, bevorzugt Strategie + Rollenspiele, habe Battle Isle, Silent S. II, Bandit Kings, Second Front usw. Tel. 07041/41026

Verk. A 500 mit Farbmonitor, guten Spielen und Programmen, Lernsoftware, Vokabeltrainer, Fachbüchern, Zubehör usw., alles in Top Zustand zum Preis von 990 DM. Tel. 0751/52057

Verk. A 2000 mit Farbmon., Maus, Joystick, Fachliteratur, Lernsoftware, Spiele und Prg., alles in bestem Zustand, Preis 1450 DM. Tel. 0751/52057

Verk. 2. LW für A 500, Populous II, Mega Lo Mania und Champions of Krynn, alles 100 % o.k., Preis VB. Tel. 02852/6550, Alexander

Achtung! Verk. A 500, kpl. mit Farbmon., Mouse und 20 MB- Festplatte für 2250 DM. Markus Pfeifer, 5240 Alsdorf, Tel. 02741/22768

Programm-Disc Doktor gesucht, dringend, zahle sehr gut. Tel. 06243/7635, fragt nach Johannes

Verk. Games Imperium, Mega Lo Mania, Battle Command, Powermonger, World War 1, Buck Rogers, Armour-Geddon, Chaos Strikes Back. Verk. billig. Tel. 06146/1236, Christof Hochheim

Verk. Cadaver und Turrican II für je 35 DM. Tel. 06227/4737 (kein Tausch)

Suche Legend of F., Summer Games, Badlands, verk. Gunboat 40 DM, Space Ace 50 DM. Tel. 04361/1238

Verk. Cosm. Forge, Midwinter II je 45 DM, Dr. v. Laas 30 DM, Berlin 1948, Lords of Doom, Logo je 20 DM, Sarakon, Gravity, Capt. Blood je 15 DM. Tel. 09281/42917, Wolfgang

Verk. Orig.-Railroad Tycoon, Tower Fra je 40 DM, Team Suzuki 30 DM, Warhead Damocles, Int. Championship Wrestling je 20 DM. Tel. 089/1294167 ab 14 h

Verk. A 500, 1 MB-RAM, RGB-Mon. m. BTX-Terminal, 2 Joysticks, Mauspad, 14 Orig.-Games u.a. Larry II, III, Indy III, VB 1600 DM. Tel. 09632/2274 (Markus)

Suche Orig.-Spiel Elite, Preis VB. Schnell anrufen: Tel. 0421/471392

Verk. A 500, 1 MB, 2. LW, HF-Mod., Joystick, 10 Orig.-Games (R.R. Tycoon, SS 2), 26 PD-Disks, nur 500 DM. Tel. 0209/25546 ab 15 h

A 2000, 2 x 3,5", 5,25" LW, 3 MB-RAM, Mon. 1081, PC-Karte, Maus, Joystick und div. Software, Zubehör, um öS 19000 VB, NW 30000. Tel. 0222/5356168 abends (Austria)

Verk. Orig.-Kick Off II 30 DM, Might & Magic II 50 DM, Falcon + Missionsdisks I + II, 100 DM. Suche dringend: The Big Deal. Angeb. an: Michael Häbich, Adalbert-Stifter-Str. 13, 7175 Murrhardt

Verk. Originale: Formula One, Grand Prix, PGA Golf, Rail Road T., Hard Drivin II, Beckertext II, Zeitschriften, ASM, Power Play. Tel. 06131/384821 ab 16h

Verk. 5 Superspiele: Crack Down, Unendliche Geschichte, für 100 DM oder einzeln für 25 DM. Tel. 07162/24454

Verk. A 500, 1084 Stereo-Mon. + 40 Leerdisk, 7 Spiele, 3 Monate alt, NP 2100 DM, für 1200 DM. Marburg, Tel. 06420/1646 (Manfred und Thorsten)

Verk. orig. Cadaver, Batman, Z-Out, Missile Command, Label-Print, Slot-Cars, Turbo Out Run, Intromaker u. viele Komplettlösungen. Tel. 08195/372

Verk. Amiga Orig.-Spiele: Feary Tale, Falcon, Kick Off II, Player Manager, Eye of Beholder, Spherical, Bundesl. M., Tel. 08208/222

Verkaufe A 500 + 1 MB + Monitor + 50 Originale (Populous II usw.), alles 100% O.K., für nur 1299 DM! Verkaufe auch Mega-Drive (neuwertig) + Spiele für 350 DM (100% O.K.). Tel. 089/7236123

MS-DOS

Verk. Monkey Island II, Pirates, Indy 4, Links (Kurse), Railroad Tycoon, Ultima 6, MM 3, Elvira, Spellcaster 101, 201. Tel. 02173/51828 ab 17 h (Holger)

PC-Orig.: Might & Magic III, kpl. dt. (3,5") 70 DM, Ultima (3,5" und 5,25"), Bane (3,5") je 50 DM, Bards Tale 1-3 (3,5") 60 DM, Tunnels + Trolls (5,25") 40 DM zzgl. Porto. Tel. 05232/71103 ab 17 h

Verk. PC 386-33 mit 4 MB Speicher, 2 x 105 MB HDs, 1,44 MB und 1,2 MB-Floppys, S-VGA Karte, 1 MB bestückt, und S-VGA-Monitor für nur 3000 DM. Tel. 0531/336833, Holger

Verk. oder tausche: MI 1 35 DM, GC II 45 DM, Crash Course 35 DM, Swotl 50 DM; suche Larry V, Star Trek. Verk. Game Boy (109 DM) + Spiele: R-Type, Tennis, Castlevania, alle je 25 DM (GB + Spiel 180 DM). Tel. 07544/8544

** Achtung ** Verkaufe für PC: Great Courts 2, Mario Andretti, Ökolopoly, PGA-Golf, jeweils zu 50 DM + NN. Sowie einige PD-Programme (Anwendungen etc.). Tel. 089/6377596 ab 17 Uhr

Verk. WC I, Mission I + II, WC II, Sp. Op. I., Silent Service II, Indy 500, Elite plus, Their finest Hour. Tel. 08702/681 ab 18 h

Verk. od. tausche: Monkey I dt. 25 DM, Crash Cours 30 DM, Swotl 45 DM, Great Courts II 40 DM, suche: Formula One Grand Prix, Gunship 2000, Wizzard 7. Tel. 07544/8544 (18-20 h)

Verk., tausche orig. Loom, Budokan, Megatr. 1, M1-Tank P., Eye dt., Andretti, Pop, Battle Isle, LHX, GL 2, Rise of Dragon dt., Railroad Tycoon, GS 2000, Elite plus. Tel. 08325/368, Martin

Verk. Euro-PC, Herc.- + CGA-Mon., 3,5"-LW, 570 KB-RAM, MS-DOS 3.3, GW-Basic, Works 1.1, viele Bücher u. Spiele, 1500 DM NP, verk. für 1000 DM. Tel. 08092/21432, Florian verl.

Handscanner GeniScan GS-4500 zu verk., bis 400 DPI, kpl. mit Software u. Anleitung, 190 DM (1 Jahr alt, Topzustand). Tel. 08233/6636

Verk. Orig. Mad TV 50 DM, Civilisation 45 DM, Ishido 35 DM, Klax 19 DM, Big Business 30 DM, Prom. Lands 9 DM, Sil. Service II 29 DM, Kristal 19 DM. Tel. 08761/4442 (Stefan) ab 16 h

Verk. Savage Empire 45 DM, Imperium 35 DM, Martian Dreams 55 DM, Wonderland 40 DM, Lemmings 50 DM, Command HQ 55 DM, Carmen Sandiego 20 DM, Bane 50 DM. Tel. 0631/16359, Alex

Suche Wing Commander I + Secret Missions I und II, und Wing Commander II + Mission-Disks. Nur Originale gesucht. Tel. 06043/2913 (Matthias) ab 16 h

Verk. Soundblaster-Karte mit Anl. u. Stereo-Chips für VB 230 DM (7 Monate alt); Orig.-Spiele: Speedball II 40 DM, Power Drift 40 DM, Omega 30 DM. Tel. 04956/3456

Alle Games, 5,25", zu verkaufen: Bards Tale III (dt. Anl.) 55 DM, Spellcasting 201 60 DM und The Magnetic Scrolls Collection (dt. Anl.) 65 DM. Tel. 07663/3644 ab 17 h

Tausche div. Spiele gg. Indy IV, EOB 1, Gods, Sim Ant, Star Trek, Longbow, PQ 3, SQ 4, Civilisation, Larry 5, Soundblaster. Jan Moneke, Südeck 6, 3014 Laatzen 5, Tel. 05102/5589

Suche EGA-Mon. mit zugehöriger Grafikkarte (Raum Frankfurt/M.). Tel. 069/514045 16-18 h

Verk. PC/XT, 5,25"-LW, 20 MB-FP, IBM Col.-Monitor, Keyboard, DOS 5.0. Marcus L., Fichtelgebirgsstr. 25, 8580 Bayreuth. Tel. 0921/92808 (VB 850 DM)

Tausche Maniac Mansion gg. Monkey Island oder Lemmings oder Indiana Jones III. Tel. 09128/8484

Verk. PQ III, dt., VGA, NP 120 DM, um 70 DM und Indy III-Adv., dt., NP 70 DM, um 40 DM. Tel. 07475/7554 (Michael Ritter, Staufenstr. 10, 7453 Burladingen)

*** Suche Tauschpartner *** Faustik Peter, Krippengasse 8, A-2410 Hainburg

Crash Course 35 DM, 3 D Construction-Kit 70 DM, Power Drome 35 DM, Midwinter 35 DM, suche Harpoon + Zusatz-Diskette. Tel. 07681/22305 ab 18 h

Verk. S-VGA-Karte + (Treiber-) Software für AT und XT. Suche 9-bzw. 24-Nadel-Drucker. Leander Zeischka, Hauptstr. 79, 8786 Rieneck, Tel. 09354/1656

Verk. Orig. Star Trek für 65 DM, 2 Quickjoy 15 DM und Joystick- Card 17 DM. Boris Marovic, Veilchenweg 5, 7430 Metzingen 4, Tel. 07123/21194 14-16 h (außer Do.)

Verk. Star Trek 25 th Anniversary, Hard Nova für je 50 DM, UGH Lympics, Xiphos, Lost Patrol, Captain Blood, für je 15 DM. Tel. 0046/647833, Heiko

Tausche Orig. Wing-Commander + Sp. Operations, Knights of the Sky, Monkey Island II (dt.)m ATF II, gg. Star Trek oder andere. Tel. 0271/355544 ab 19 h

386SX-16, 1 MB, 80 MB-HD, 1 MB VGA, 6 Monate alt, Orig. DR-DOS 6.0, Works 2.0, Magellan, POD, MM III u.a., FP 1000 DM. Dieter Acht, Fichtenstr. 6, 5419 Muscheid Tel. 02684/6174

Tausche Orig. A-10 gg. andere Simulationen, verk. 9-Nadel-Drucker Peacock D-1013, baugleich MT-81, 150 DM. Ronald Pulst, Bauernsiedlung 1, O-4240 Querfurt

Verk. orig. verp. Flugsim. 4.0, Gunboat, A10-Tank Killer, Air Combat, Das Boot, Red Storm Rising, Last Patrol, je öS 300. Tel. Österreich (0)6467/7624 (Herbert) ab 18 h

Verk. für PC (5,25"): Secret of Monkey Island II 55 DM, Team Y. 35 DM, Flight Simulator IV 50 DM. Komplett 115 DM. Christian Amlinger, Tel. 06542/2962

Verk. Orig. Adlib-Card + Jukebox, Visual Composer + 10 Disks a 24 Songs + 2 m Kabel für 220 DM. Patrick Scharrenberg, Tel. 02151/662968

Orig. Beholder II, Moneky II, Buck R. II, MM 3, Swotl, Startrek je 60 DM, Indy III VGA, Sim Earth, Bandit Kings, Nobunaga II, Monkey I, Buck I, Air Combat, Command HQ je 50 DM. Tel. 07258/8520

Verk. PC-Cosmos 90 DM, Immortal 35 DM, Star Saga I + II je 45 DM, Star Fleet II 40 DM, Rules of Engagement 45 DM, War of the Lance 35 DM. Tel. 0209/86381

Verk. PGA-Golf 30 DM, Bundesliga M. Prof. 40 DM, Sim City + Populous 30 DM, Wolf 30 DM, Indy III 30 DM, Gold Rush 20 DM, An Art of War 15 DM. Tel. 04135/5147298

Verk. Larry V (3,5"), dt. Anl., P-80 Shooting-Star 5,25", Nova 9 3,5" + 5,25", Indy III (dt.), VGA-Vers. 3,5", Mad TV (5,25"), Eye of the Beholder (dt.). Tel. 02041/27258, Frank

Op. Stealth Loom, Centurion je 30 DM, Sim Earth, Wonderland, Lemmings je 45 DM, KQ V (EGA), Larry, Triple, je 50 DM, Pop 25 DM, Indy III 30 DM, WC Secr. M I zu 20 DM. Tel. 07942/3077

Verk. Wing Commander 45 DM, SM I + II je 25 DM. Tel. 05375/1825 zwischen 13 und 14 h

Suche Wallstreet Wizard! Verk. div. Orig.-PC-Spiele: Joe Montana, Kick Boxen, TV Sports Basketball. Tel. 06403/4580 ab 19 h (Stefan + Jörg)

Verk. Monkey Island (Orig.) für 60 DM und North & South (Orig.) für 30 DM. Erik Tittel, Walter-Friedrich-Str. 37, O-1115 Berlin

Verk. Eye of the Beholder 45 DM, Red Baron 50 DM, Space Quest III (dt., 3,5"), alles Originale. Tel. 04137/7723 oder 04137/7692

Verk. 286er PC, 12 MHz, 1 MB RAM, 40 MB-Festplatte, 64 KB-Cache, 3,5" HD, DOS 5.0, Maus, VGA-Farbmon., 3D-Kit, Police Quest 3, Space Quest 4, VB 2300 DM. Tel. O-431692 Pasewalk, Neue Bundesl.

Verk. Originale!! Monkey Isand II auf 3,5", VGA, kompl. dt., und Silent S. II auf 5,25", je Spiel 45 DM. Tel. 06691/23839 20-22 h und 8-10 h

MS-DOS-Orig.: G 2000, Elvira II, Space Quest 4, Civilisation, Monkey Islands II, Links, für je 50 DM. Wing C. II, Silent S. II, LHX je 40 DM, evtl. auch Tausch. Tel. 06356/8594

Suche folgende PC-Spiele: Lemmings, Monkey Islands II, Duck Tales, Indy 500, Elvira I + II, Eye of the Beholder I + II, Andretti. Tel. 07741/66341

Verk. Loom, Indiana Jones 3, Zak Mc Kracken, Prince of Persia, orig. mit Verp. u. Anl., je 50 DM. L. Gottsauer, Fröhlichstr. 15, 8460 Schwandorf 4

Österreich!! PC- und Amiga-Soft, nur neue Originale. Gratisliste bei: P. C., Postfach 35, A-1204 Wien

Scuhe Warlords (enhanced Vers.) sowie Armada 2525. Verk. oder tausche außerdem Gateway to Savage Frontier I + II. Steinhauer, Tel. 069/527974

Verk. Soundblaster 1.5 + org. WC II zu 300 DM, orig. Lemmings 50 DM, WC 1, SM 1 + 2 für 100 DM, Red Baron, LHX für 100 DM (alles orig.), Preise VHB. Tel. 06134/54615, Christoph

Verk. Microsoft MS-DOS 5-Update für VB 200 DM. Interessenten bitte melden bei 06400/7144 ab 15 h

Modem! Verk. nicht benutztes Modem (300, 1200 or. 2400 Baud, Auto Dial, Auto Answer) incl. Soft. Tel. 02247/63943, Heiko (DM 200 VB)

Verk. Commodore PC-10 II mit zwei 2,25"-LW und Grünmon. Dazu MS-DOS 2.11 mit GW-Basic, VB 350 DM. Hanjo. Tel. 0711/455852

Tausche PGA, LSL 5, Terminator II, Iceman, suche Hudson Hawk, Indy 4, Populous 1/2, Laffer Utilties, Winter/Summer Challenger. Tel. 0711/495852, Hanjo

Tausche Orig. MM 3, Buck Rogers 2, Gateway to the S. F., gg. andere Rollenspiele, suche Wizzardry 7, Pools of Darkness, nur Originale. Tel. 02274/4822, Rüdiger

Suche billigst Indiana Jones 3 + 4 256 f. VGA-Vers., und Special Forces sowie Links Zusatzdisk. Lars Zimmermann, Wesd. Landstr. 211, 5880 Lüdenscheid

Dt. Vers.: Monkey Island II, Police Quest III, Operation Stealth, Maniac Mansion, Red Baron. Tel. 0228/656770 ab 20 h

Verk./ tausche Gods, WC 1, Nova 9, Larry 5, MAD TV, Klax, Rick 2. H. Arens, Tel. 02131/511050

Verk. 30 orig.-PC-Games, z.B. Wing Commander I und II, Battle Isle, Bunesliga Manager II, Winter Challenge, Speedball II, Secret of Monkey Island II, E. o. B. Tel. 06473/1430

Verk. 25 Orig.: z.B. Battle Isle, Ultima 6, Speedball II, Bundesliga M. Pro. + Zusatzdisk, Immortal, Winter Challenge, A-10 + Zusatzd., Prince of Persia, 4 D-Boxing, M.U.D.S. Tel. 06473/1430

Verk./ tausche Sim Earth, Starmovik, Strike Fleet, Crash Course, Their Finest Hour, Chuck Yeager, Air Combat, Lord of t. Rings. Tel. 06406/5866 17-18 h (suche Falcon 3)

Verk.: Atari PC 4, 12 MHz, 286er IBM-Computer + 3,5" VGA, Diskettenbox 5,25" + 3,5". CDTV mit Disks und LW, Spiele für IBM/komp.: Sim City II, Larry III, TV-Sports Football usw., Tel. CH/ 044/22512, Adrian (Preis VB)

Verk. f. 40 DM: Monkey, Battle Comm., ATP, WC, Their Finest Hour, SS2. Für 30 DM: Lemmings, Crash Course. Für 10 DM: Stunt Car, Indy 500. Für 50 DM: Gunship 2000, Nova 9. Tel. 08321/82571

Tausche: Indy III, Ishido, Battle Chess Windows, Leg. of Fairghail, Take Trip Britain, suche: Elite Plus, Space-Wrecked, Larry, Thunder Hawk, oder andere. Tel. ab 18 h: 09562/8838

Tausche: Red Baron Swotl, Jet F. 2, WC 2, M + M 3, suche: Falcons 3, GS 2000, Populous II, EOB 2, Bat 2, Strike Com., Spez. Force, Star Trek, Elvira II. Tel. 09562/8838 ab 18 h

Verk. TBird 386 PC: 25 MHz, 2 MB RAM, 50 MB Quantum-Festplatte 5,25" und 3,5", Soundblaster, VGA-Monitor, Maus, MS-DOS 5.0, Monkey Island II, Mad TV, 12 Mon. Garantie, für 2500 DM. Tel. 04163/5454 ab 17 h

PC/MS-DOS. Habe einige neue Prg. für den PC abzugeben. Liste anfordern bei: Peter Längauer, Zillehof 7, A-1130 Wien

Biete neueste Software (PD) für PC und Amiga. Gratisliste bei: Spamer Serge, BP 200, L-3403 Dudelange/ Luxemburg

Verk. Orig. Startrek 25 th Anniv., K-Gen. je 50 DM, Eco Quest 35 DM, Eye of the Beholder 1 (dt.) 45 DM. Tel. Abends 02064/55837

Verk./ tausche LL 5, EOB 2, Immortal, Sim City, Castles, Savage Empire, Crusaders, Wonderland, Col. Bequest, Lemmings, suche: Monkey Island 2, Darkland u.a., Tel. 08039/3362, Stefan ab 19 h

Verk. Amstrad-PC 1086, 8 MHz, 640 KB RAM, VGA-Mon., ext. 5,25"-LW + 3,5", MS-DOS 3.3, Windows, Maus, 3 HB, Top Zustand. VB 1500 DM (NP 3200 DM). Tel. 07022/8706, Daniel

Orig. dt. Anl. M 1 T. Plat. 55 DM, 2 in 1 (Sim City + Populus), Silent S. II, je 50 DM, Monkey Island 45 DM, Oil Imp., Waterloo, Cast-Mast je 40 DM, Kult Klax, Atomix, Loopz, je 35 DM usw., Tel. 04183/2927

Tausche, verk. Originale: Monkey Island (VGA), GS 2000, Lemmings, suche Civilisation, WG II, Battle Isle, Railroad Tycoon, nur Originale. Tel. 05144/1281 ab 18 h

AT-Rechner, 12 MHz, 40 MB-HD, EGA-Farbmonitor, 5,25" + 3,5"-LW, Maus, div. Software, VB 1600 DM. Berd Ruckdäschel, Ursinusstr. 14, 8072 Manching, Tel. 08459/6740 ab 17 h

Verk. Orig.-PC-Soft, 3 x Mad TV für VB 50 DM, 1 x Monkey Island II VB 60 DM (5,25"), absolut neuwertig (kein mal eingeladen). Tel. 0461/61265 Hendrik ab 18 h

Tausche Super Soccer: z.B. gg. Wizardry 7, Battle Isle, Civilisation od. Populous u. kaufe Monkey I.2 (dt. + guter Zustand). Heinz Bernold, Oberillerstr. 39, CH-4106 Therwil

Verk. Monkey II, Wing Commander II und Special Operations 1, sowie It Came from the Dessert, SQ 2, Indy III. Von-Erckert-Str. 60, 8000 München 82, Tel. 089/4391795

Tausche Orig.-PC-Spiele. Biete: Monkey Island II (kpl. dt.), Loom, kpl. dt.), Rise of the Dragon, Eye of Horus usw., suche Beholder II, Heart, Indy 4, Willy. Tel. 04131/403339

Suche Tauschpartner im Raum München, habe viele Spiele, auch die neuesten. Tel. 08065/668, Stefan, rufe auf jeden Fall zurück

Verk. 30 gebr. Orig. für 630 DM. Darunter mehrere Power-Play-Hits. Kein Einzelverkauf! Info: Tel. 089/5804033

Mad TV, Civilisation, Might & Magic 3, Starbyte Supersoccer, je 50 DM, Spirits of Adventure, Invest, je 40 DM. Incl. Porto. Tel. 0441/66789

Verk. GS 2000, WCI + SMI, je 70 DM, 3 D Constr.-Kit 50 DM, Power- Basic-Basis 60 DM, HP Newwave 140 DM, Midwinter, Das Boot, Hillstreet je 40 DM, div. HB. Tel. 04522/60211

Verk. Spiele aller Art! z.B. Space Quest IV 70 DM und Monkey Island I (256 Farben, dt.) 55 DM. Tel. 06806/7283 oder 0681/53353

Verk. Fort Apache, W. Commander II, Kings Quest V, Sim Earth, Ultima 6, UMS 2, alles orig., zu je 65 DM. Tel. 0731/63124, Alexander

Verk. PC-Orig.: SQ IV, PQ II (VGA) je 50 DM, Covert Action 50 DM, Berlin 1948 40 DM, Star Trek, Football Manager, je 30 DM. Tel. 05593/609, Carsten

Verk. AT 286/12, 2 x 20 MB-FP, 5,25"-LW, VGA, Multisync-Monitor, NP 1500 DM, Soundblaster, Drucker, Joystick, 40 MB-FP zum Einbau, jede Menge Soft: 2300 DM VB. Tel. 069/674101 ab 19 h

Löse Spielesammlung auf: 40 Super PC-Games zw. 30 und 50 DM, z.B. Ultima 6, Jetfighter II, Command HQ, Intruder usw., gepfl. Originale. Tel. 069/674101 ab 19 h

ST und PC-Soft, Orig. günstig abzugeben. Liste gratis anfordern bei: H. Huber, Valenting. 11/2/2, A-1238 Wien, Österreich

Suche zuverl. Tauschpartner 3,5" oder 5,25"-Disks. Simulationen, Strategie u.a. Verk. Orig.: Sim Earth, PQ 3, FOTI, Comm. HQ, Mig 29, Jetfighter II. Tel. 04551/83710 von 17-21 h

Suche dringend: UMS 2, Rise of the Dragon (dt.), Battlehawks 1942, Shuttle u.a., auch Tausch, jede Menge Anl. vorhanden. Tel. 04551/83710 nur von 17-21 h

Tausche Arthur, Battle Isle, Invest, Masterblazer, gg. Indy 4, Elite + Loom., Elvira 1,2 oder Arcade. Tel. 08679/6427 ab 18 h (nach Markus fragen)

Verk. Monkey Island II, Beautiful, Death, Track, Omnigron, Ghostbusters II, Crash, Cours, Kings Quest V, Dr. Brain, Kristal, Centurion. Tel. 0711/362101, Benjamin

AT 386SX, 3 MB-RAM, IBM-komp., 40 MB-HD, AT-Bus, FD 1,44 und 1,2 MB, VGA, Bildschirm (mono), Farben als Schattierungen, Cherry-Tastatur, Maus, 1640 DM. Tel. 0631/61867

Verk. PC-Orig.: Eye of the Beholder 1 + Kpl.-Lösung (dt.) 60 DM, Populous I 30 DM, Indy III Arcade 45 DM. Suche Links + Zusatz- Kurse, Beholder II, Elvira II. Tel. 05706/2957

Vergebe meine Orig.-Spiele zu Top-Preisen. Info bei: ICS-Crew, PF 58, A-1107 Wien

Verk. Ultima VI, Railroad T., Wing Commander, Might & Magic III, Bard's Tale II, Bundesliga M. Pro für je 40 DM. Tel. 07931/44661 und 43922

PC 386 DX, 4 MB-RAM, 40 MB-HD, VGA 16 bit, Soundblaster, Maus, Joystick, VB 2500 DM incl. WCII, Farbmonitor für 500 DM. Marko, 0231/858306 (ABW)

Verk. Beholder II 50 DM, Uncharted Waters 45 DM, Western Front 40 DM, Carmen Sandiego 30 DM. Tel. 05251/730429 ab 17 h

Verk. für PC: Civilisation, Starflight II, Silent S. II, Spellcasting 101, Cardinal of the Kremlin, Dragons Breath, Warlords. Tel. 07121/550468, Thorsten

286er AT, 1 MB-RAM, 20 MB-HD, 5,25", VGA-Karte+Mon., SB V 2.0, 200 DM VB. WC, Lemmings, je 40 DM, EOB II 50 DM, Monkey 30 DM. N. Ulbrich, Kastanienweg 7, O-4351 Bernburg

Verk.: KQ I-V (EGA), F-15 II, TD 3, R & C 1, Lemmings, Logical, Their Finest Hour, 20-40 DM. Mo-Fr. 18-19 h: Tel. 07191/57510

Verk. Police Quest III 65 DM, Boulder Dash II u. Out Run je 15 DM, Joe M. Football 50 DM, Xenon II 40 DM. Tel. 02235/73429

Verk. bzw. tausche Orig.: WC 2, Larry V, M & M 3, M 1, Ultima 6, Beholder, Finest Hour. Stefan Frigge, Am Stepprather Hof 46, 4052 Korschenbroich 2, Tel. 02161/672974

Verk. Adlib-Composer mit Jokebox, 2 sehr gute Vokabeltrainer, 2 Aktionsspiele, Indy III, Bundesliga Manager und Conquest of the Longbow. Näheres unter 0221/5461914

Stop! PC-Soft zu verkaufen, auch gute Demos und div. Anwendungen. Also ab ans Telefon: 0261/8053767 (Tommy) 14-22 h persönlich, sonst Anrufbeantworter

Suche Tauschpartner für IBM-PC. Schickt eure Liste an Srdan, PF 1515, 5030 Hürth (Verk. mgl.), Fax 02233/76976

Verk. Wing Comm. I + II, Sec. M. I + II, SQ 1, Monkey Island 2, EOB 2, je 45 DM bzw. 20 DM. Andre Superspiele auf Anfrage (auch GB). Tel. 089/3085883

Windows Shareware-Spiele (28 St.) gepackt, 1 HD, 3,5", Schach, Tetris, Pipemania, Backgammon, Lander, Dame, Rubicube u.v.a., Hans Lethe, Wittheck 4, 2100 Hamburg 90

100 Spiele, Utilities etc. 170 DM, Antivirenpack 50 DM, 27 Schachprg. 130 DM, Horoskop, Biorhythmus 50 DM, Scheck/bar. Tel. 06483/7292, Dr. B. Weil, Hohlweg 1 a, 6251 Selters 2

Verk. PGA Golf Course-Disk 30 DM, Elvira dt. 50 DM, Heart To China 40 DM, Savage Frontier 40 DM, Rings of Medusa 40 DM, Wasteland 30 DM, Die Kathedrale 50 DM. Tel. 06131/320994

Tausche: The Legend of Robin Hood, H. of Ch., Air Combat, M.U.D.S., F-15 II, Desert Storm, Loom. gg. Indy 4, Wizardry 7, Cadaver, Beholder II, Elvira II, M & M III. Tel. 07673/7203

C.Y. Air Combat, Corporation, Crimewave, Kathedrale, Genghis Khan, Lempereur, Les Manley II, Magnetic Scrolls, Martian Memorandum, Maupiti Isl., Mega Fortress, SS II, TD 3, je 50 DM. Tel. 07231/26636

Verk. Populous, Eye of the Beholder, Wayne Gretzky, GC 2, Joe Montana Football usw., suche Sportspiele und Wirtschaftssimulationen. Tel. 06403/4580 (Jörg/Stefan)

Orig. Falcon 3.0 60 DM, Thunderhawk 60 DM, Knight of Sky 60 DM, Mig-29 M 60 DM, SU 25 40 DM, Jetfighter 40 DM, hochwertiger Joystick (NP 90 DM), für 40 DM. Tel. 07664/528

PC-Orig.: Return of Medusa, Startrek, Buck Rogers, Pools of Darkness, Eye of the Beholder II. Tel. 06421/31138

Verk. für PC: Indy III, VGA, neue Vers., 60 DM, Red Baron dt. 55 DM, Starflight II 35 DM, MM III 55 DM. Verk. oder tausche auch für Mega Drive. ToeJam and Earl zu 70 DM. Tel. 09923/1919

Verk. 9 Spiele für nur 170 DM, z.B. Battle Isle, Police Quest III, Great Courts II, Harpoon, Winter Challenge u.a. Tel. 08669/37334, Thomas

Verk. od. tausche Orig.: Quest for Glory II für 40 DM u. Börsenfieber für 30 DM, suche Rise of Dragon und Hearth of China. Tel. 07240/4870 ab 14 h

Verk. Warlords, Monkey Island II, Beholder II, Gateway to the Savage Frontier, Imperium. Suche Buck Rogers II und Indy IV, zahle gut (auch Tausch). Tel. 09191/15106

Verk. orig. Willow, Circus Attractions, für je 20 DM, Crash Course und S 101 für je 50 DM, Vette 30 DM, The Terminator 70 DM. G. Beaukjean, 5300 Bonn 3, Müldorferstr. 79

Suche SQ 1 und LL 1 in VGA sowie SQ 4 (dt.) und Conquest of Camelot, tausche gg. Op. Stealth, Larry 5 oder Rise of the Dragon. Evtl. Kauf, nur Originale. Tel. 06190/2303

Verk. Handyscanner GS 4500 mit Software 5,25", Steckkarte und Handbücher (engl.), zusammen für 280 DM. Tel. 09331/7249 ab 17.30 h, Oliver

Verk. Original: Indiana Jones IV für VB 120 DM. Tel. 089/3163780 (Bastian)

Verk. Orig.-PC-Spiele wie z.B. Wing Commander II, Turbo Out Run, Block Out, Deathtrack, Strider, Covert Action, Harley Davidson, GIF-Bilder, 60 MB SB-Soft. Tel. 0208/675021

Suche SQ 1 und LL 1 in VGA sowie SQ 4 (dt.) und Conquest of Camelot, tausche gg. Op. Stealth, Larry 5 oder Rise of the Dragon. Evtl. Kauf, nur Originale. Tel. 06190/2303

42 MB-Festplatte (Seagate, AT-Bus), 250 DM VB, Buck Rogers II (engl.) 45 DM, WC 2 Speech 20 DM, WC 2 Op. 2 zu 25 DM, suche Uncharted Waters, Chess 3000, Star Trek. Tel. 06361/8723, Carsten

Tausche: Beholder 2, BMP, Gunship 2000, Monkey Island, suche: Wizardry 7, Wing Commander, Might & Magic III, Silent S. II. Tel. 08395/1792, Patrick

Verk. Schneider-AT 286, 20 MB-HD, 1 MB RAM, 3,5"-FD, Super-EGA + Monitor, Maus, Joycard, 2 x Joystick, dig. + analog, HB. (dt.), VB 1600 DM. Tel. 089/805613

Verk. Silent S. II 50 DM, Railroad T. 50 DM, Amber Star 50 DM, Return of Medusa 40 DM, Super Soccer 50 DM, alles in dt. und wie neu. Immortal u. Shadows of the Beast je 25 DM. Tel. 07361/69507

Achtung, Knüller!! Billigst Knights of the Sky 50 DM, SQ I + III 60 DM, Ultima VI 60 DM, Works 1.0 99 DM. Test Drive II 45 DM, nur Originale. Tel. 089/805613, Alex

Verk. Eye of the Horus (5,25") 20 DM, Night Hunter (5,25") 35 DM, (nur CGA + Tandy), The Simpsons (3,5" & 5,25"), orig. verp., 60 DM, je incl. Porto. Tel. 08053/2624

Biete Orig.: Logical, Midwinter I, Chips Challenge, a 45 DM, Cloud Kinkd., Marble Madness a 20 DM. Tel. (Matthias) 0511/454826

Verk. Video Seven VGA-1024-Karte (Billig). Tel. 08208/222, Markus

Verk. Orig. GS 2000, It came from Desert, Swotl, W. Beamish, Elvira, KQ 5 u.v.a., einfach Liste anfordern bei: G. Degan, Rob.- Walser-Str. 9, CH-9100 Herisau

Suche dt. Spieleanleitung für Eye of the Beholder, Battlehawk 1942, F-16 Falcon, 688 Attack Submarine, suche Pirates in dt. für 40 DM. Tel. 05191/14222

Verk. meine gesamte Shareware für 2 DM/Stück, nur ausgesuchte Programme. Liste gg. 1 DM von Jürgen Sauer, Vennepoth 20, 4200 Oberhausen 1 (auch Originale)

Atari ST

Atari ST Orig.: Elvira 44 DM, Future Wars, Kult, Masterblazer, Pipemania, Ghost'n Goblins, Light Corridor, je 24 DM zzgl. Porto. Tel. 05232/71103 ab 17 h

Verk. Atari 1040 STFM, Monochrom-Monitor, Maus und Indy III-Adv. (alles 100 % o.k.), alles für nur 1000 DM. Tel. 06581/4265

Verk. Atari 1040 STFM, Farbmonitor, 2,5 Monate alt, viele Spiele, Joystick, Maus, VB 900 DM. Tel. 09733/9697, Sebastian Müller, Reichenbacherstr. 15, O-8732 Münnerstadt

Orig.-Spiele Atari ST: Blue Max (Aces of War) 45 DM, Monkey Island I, Nightshift je 35 DM, Volker Großmann. Tel. 02242/4255

Verk. Startrek, Elvira, Wings of Death, Musikprg., je 35 DM; Xenon, Elite, Gunship je 25 DM; Textverarbeitung u. Kalkulation je 30 DM; zusammen nur 250 DM; 34 Spiele 450 DM. Liste von: C. Greulich, Inwenden 12, O-4101 Oppin/Halle

Verk. Lynx mit 5 Spielen und Netzteil für 160 DM. Wolfgang Schön, Grünestr. 4, 4370 Marl

Atari ST 520+, 1 MB, sämtliches Zub., Maus, Joystick, Dopplw., PDs im Wert von 520 DM, z. B. Adimens ST, R-TOS, Pearl, alles zus. für 500 DM; Philips-TV-Mon. (12 Mon. alt) 250 DM. Tel. 07361/69507

Verk. 14 Orig.-Spiele: Gods, Cadaver, The Immortal, Flood, Switchblade, X-Out, Strider, Airborne Ranger, Dragon Spirit usw. für 150 DM + Porto. Tel. 07473/6728, Patrick

Verk. Orig. für ST: F-15 II, Powermonger usw., suche auch Formula I GP. Schreibt an: R. Spielmann, Sandbüelstr. 18, CH-8606 Greifensee, Tel. 01/9407526

Verk. Atari STE mit einigen Orig.-Spielen (Turrican II, Switchblade u.a.), Disks, Box, SW-Mon., für 599 DM. Tel. 0911/5075220 18-20 h

Verk. Elite 30 DM, Wizball 20 DM und ST Karate 10 DM, suche Dungeon Master und Chaos Strikes Back (beides dt.) und Switchblade II, auch Tausch. Tel. 06347/8368

Verk. Atari Mega ST1 (1 MB RAM) + SM 124, Maus, Farbmonitor, über 50 Orig.-Spiele. Tel. 089/766086 (Tobias) ab 15 h

Atari 1040 STFM + SM 124 + Maus + 17 Orig.-Spiele + Engl.-Lernprg., orig.-verp. + Zub. für VHB 880 DM. Tel. 06150/51694 (nach Martin fragen)

Tausche Indy III, Nam, Project, Prometheus, Zak MC Kracken, suche Pirates, dt., Panza Kick Boxing, Kings Quest 4, Railroad Tycoon, Police Quest II. Tel. 09346/476

Atari 1040 ST + Mon. SM 124, Touch & Turn Stender, Maus, 8 Orig.- Spiele, für 1200 DM, handle auch. Tel. 0212/870189 ab 18 h

Verk. für Atari ST: Kings Quest I, II, III, Future Wars, PAC-Mania und Kick Off II, alle ab 30 DM. Tel. 00352/359107

Habe einige neue Programme für den Atari ST abzugeben. Liste anfordern bei: Peter Längauer, Zillehof 7, A-1130 Wien

Verk. Atari ST + Megadrive-Software (Orig.). Schreibt an: Marcel, P.O. Box 365, NL- 63400 AJ, Heerlen/Holland

Verk. ST-Orig.: Space Quest II/III, Monkey Islands, Midwinter II, Night Shift, Their Finest Hour u..v.m., mit Orig.-Verp. u. dt. Anleitung. Tel. 09331/1746

Verk. Atari ST-Zubehör: Teac-LW (SF 314-kompatibel), 100 DM, Software (vor allem Orig.-Spiele), 720 KB internes LW für 50 DM. Tel. 06321/30367 (A. Gaviano, Enggasse 79, 6730 Neustadt)

Verk. Atari 520 ST mit Farbmon., Diskettenlocher, Joystick, Spielen und Lernprg. für 500 DM. Gerald Schönbucher, Fasanenweg 9, 7175 Vellberg

Verk. orig. Fußballmanager + Cosmic Pirate + Chariots of Wrath, u.a. Spiele (California Games usw.). Melden bei Tel. 05520/2283 (14-15 h) Christian

Verk. PD-Spielesoft. Liste gg. 1 DM RP bei: N. Schumacher, Am Königsbusch 68, 5163 Langerwehe

Verk. Mega ST II mit integrierter 52 MB-Festplatte incl. 15 Orig.- Games (oder 1 x DTP, 1 x Textverarbeitung und Datei-Prg.), für 1500 DM. California Games (Lynx) 20 DM. Tel. 02822/52527

Verk. gebr. Atari STF 520 + Maus, Mon. (s/w), 20 Disks, 7 Orig. (Turricane II...), TV-Kabel, VB 500 DM. Oliver Scholz, Bahnhofstr. 121, O-6521 Hainspitz

ST- und PC-Soft (Orig.) günstig abzugeben. Liste gratis anfordern bei: H. Huber, Valentingasse 11/2/2, A-1238 Wien, Österreich

Verk. Atari ST-Spiele (Orig.) f. je 30 DM. Liste anfordern gg. RP von Jörn Deichen, Goethestr. 4, PF 16-06, O-2380 Barth

Atari SC 1224 -RGB-Color-Monitor, neuw., incl. Monitorkabel, Verlängerung und Monitor-Umschalter, für VB 400 DM. Tel. 02151/302122 nach 17 h

Amberstar 65 DM, Turrican II 40 DM, Zynaps 10 DM, Pandora 15 DM, Xybots 30 DM, Flood 35 DM, Cadaver Payoff 40 DM, Xenomorph 25

PC-Engine

Suche PC-Engine-Games Bomberman, Parasol Stars, Parodius, Devil Crash, Hartris, Gate of Thunder, zahle gut. Verk. Spiele, tausche auch, biete Joypads. Tel. 02156/8193

Suche für PC-Engine Aeroblaster, Bonk I und II, Devil Crush, Nektaris, Formation Soccer, zahle max. 40 DM pro Spiel. Tel. 06264/398, Gernot

PC-E (RGB): 6 Spiele: Nectaris, Son Son II, WC Tennis, Tiger Heli, W. Shot, Sokoban oder tausche gg. Super Famicom. Tel. 04533/1654

Verk. Puzznic, PC Kid I und II, Bonze Adv. und andere an Meistbietenden. Tel. 04841/81935

Verk.: Heavy Unit, Young Master, Drop Rock, Wataru, Dragon Boy, Tiger Road, zus. für 120 DM. Tel. 0531/604307 (nach 18 h)

Verk. PC-E-Cards an Meistbietenden (Form. Soccer, Splatterhouse, Human Wrestling, W.C. Tennis, Tiger Heli, R-Type I, Legend Axe II, Darius Plus usw.), Tel. 0221/844726 bis 20 h

Suche PC-Engine mit 2 Spielen, biete Gameboy mit 5 Spielen und 100 DM in bar. Verk. Mastergear- und Master System-Spiel, Preis VB. Tel. 07142/64761

Tausche PC-Engine (RGB) mit 5 Spielen (PC-Kid II, Son Son II, Mr. Heli, Jackie Chan, Tiger Heli) + 50 DM gg. Super Famicom oder verk. für 500 DM. Tel. 0711/763333, Denis

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.
Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungs-berechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Verk., tausche, kaufe PC-Engine-Module. Suche bes. Devill Crash, PC-Kid II, Splatter House, kaufe auch ganze Systeme auf. Tel. 04521/71497 (Andreas) ab 17 h - 22 h

Suche PC-Engine und PC-Engine GT, auch def., kaufe auch ganzen Bestand. Tel. 0821/487608

Verk. f. PC-Engine Kickball 30 DM, Wonderm. 30 DM, TV-Sports Football (Rarität) 50 DM, Final Zone II-CD 50 DM, Legend of Dekoboko (Autor. f. 5 Pers.) CD 50 DM. Tel. 05681/3357

Gg. Höchstgebot: Parodius, Final-Match Tennis, Dragon Sabre, Hana Nakataka, Splatterhouse, Adventure Islands, Gomola Speed, S.C.I., Christian Ehrbar, Hauptstr. 19, 8701 Frickenhausen

Verk. Super Grafx (RGB) + Color Booster, Kabel, 5-Player-Adapter, 2 Joypads, 13 Games, z.B. Battle Ace, Son Son II, Heros Legend usw., Pr. 960 DM VB. Verk. auch Core Grafx + Color Booster für 200 DM. Tel. 08431/2564

Kaufe, verk., tausche alles für Mega Drive, PC-Engine, Famicom, Super-NES, GameGear, Gameboy, Neo-Geo, Lynx, kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Tausche Sega MD + Ghouls Gost gg. mind. 3 gute PC-E-Spiele, z.B. Gradius, Gunhed, Parasol S. oder 5-Spiele-Adapter + Stick. Suche immer Games. Uli, Tel. 0981/86975

PC-Engine, Mega Drive, Neo Geo gesucht + Spiele, auch Verkauf. Verk. außerdem Lynx + 5 Spiele. Thorsten, Tel. 02872/7376 donnerstags von 14 bis 18 h

Verk. Parasol Stars, Final Match Tennis, Devil Crash, Splatterhouse, Spriggau, PC-Kid 1, R-Type I + II, Aldines, Galaga 88, Darius u.a. gg. Gebot. Tel. 05121/512725, Klaus

Verk. PC-Engine, 6 Cards (z.B. Son Son II), alles 100 % o.k., VHB 300 DM. Tel. 08161/81315

Verk. an Meistbietenden Dragon Spirit, Tiger Heli, Final Soldier, Nectaris, Gun Hed, PC-Kid I, auch einzeln. Tel. 0931/409742

Tausche Game Gear mit 6 Spielen und Master System II mit 3 Spielen. Beide kein halbes Jahr alt, gg. PC-Engine, CD-LW mit 2 Spielen. Tel. 02685/1864 ab 7 Uhr

Verk. 25 PC-E-Spiele!! Top-Games + Oldies!! Gunhed, Dragon Spirit, Formation Soccer, 5-Player-Adapter, Joysticks usw., Tel. 08208/222, Markus

Wer verk. seine PC-Engine Duo (3.0)? Suche noch Devil Crash, W-Ring, Raiden, Aero Blaster, F. Zone, Rainbow Islands, Shanghai, Puzznic, Splatterhouse, Tetris, Skweek, Dragon, F. Soccer, zahle gut, evtl. auch Tausch gegen MD- + SF-Module. Tel. 08677/64397

Master System

Verk. Master-System II incl. 2 Joypads u. Hang On für 100 DM, After Burner für 60 DM, Enduro Racer für 25 DM, Spy VS Spy für 40 DM, F-16 Fighter für 40 DM. Tel. 05241/53093

Verk. Master System mit Joystick + Joypad u. 4 Spielen (Golvellius, Space Harrier, Alex Kidd, Hang On) für nur 220 DM, NP 450 DM. Tel. 05137/77013

Verk. Masters., Pistole, 12 Spiele (M. Warriors, Rocky, Rambo III usw.), 3 Joypads, für 430 DM oder tausche gg. Farbmon. + 145 DM. Suche TomJam & Earl. Tel. 09721/58297

Verk. Master System mit R-Type, Rambo III, Wonderboy III, Rastan usw. für günstige 350 DM. Tel. 09134/1868 ab 18 h, Dominik verl.

Verk. oder tausche Mir. Warriors, Ph. Star, Y's, G. Axe Warriors, D. Duck, Asterix, Sonic. Tel. 06036/3338

Verk. SMS mit Pistole und 8 Games, habe Sonic, Monopoly, Double Dragon, Wonder Boy, Space Harrier und 3 weitere günstig abzugeben. Tausche MD-Spiele. Tel. 04532/8675

Verk. Master II zum Sonderpreis von lächerlichen 450 Mäusen mit: Alex Kid in Miracle World, Ult. 4, Sonic und Phantasy Star, Tips und Tricks, 2 Joypads, Ac-Adapter. Tel. 069/346113

Mega Drive

Verk. Mega Drive-Module Spider Man 40 DM, Quack Shot 60 DM, Wonderboy III 35 DM, S. Shinobi 60 DM, Crack Down 30 DM. G. Heinemann, Tel. 05601/3805

Tausche MD-Module: Ghostbuster, Tick Tracy u. After Burner II. Su. Budokan. T. 09134/5004

Verk. Mega Drive-Module 688 Attack Sub 80 DM, Junction 40 DM, Fantasia 50 DM, Dino Land 40 DM, Fire Mustang 30 DM, Ghostbusters 35 DM, G. Heindemann. Tel. 05601/3805

Mega Drive. Wer tauscht? Biete Shining in the Darkness, suche Might und Magic. Tel. 02133/63631

Tausche MD-Games, suche B. Rogers dt., Wonderboy 5 dt., Kid Camelion, Cal. Games, S. Fan Zone usw., habe Streets of Rage, PH 3, Tojam, S. o. Vermillion, Sonic. Tel. 04221/23123 ab 18 h

Tausche Last Battle gg. Moonwalker, Streets of Rage oder Golden Axe II, bitte nur für Europa. Mega Drive. Tel. 0551/63617

Verk. für Segas CD-ROM Sol-Freace und Earnest Evans, zus. ca. 150 DM. Tel. 07164/5013 Frank

Verk., tausche, Speedball II (RGB), Herzog II, Altered Beast, Word Cup Italia 90 u.a. Suche, kaufe, Kid Chameleon, EA Hockey CD-ROM, S. off Road, Barenuckle. Tel. 04532/8675

Verk. Sonic (dt.) für 70 DM, Castle of Illusion 40 DM, Shining in the Darkness (dt.) für 90 DM, suche Warsong. Tel. 0631/16359

Kaufe, verk., tausche, Mega Drive-Module, suche auch Game Gear-Module wie z.B. Donald Duck, Game Gear-Wars, Master Gear und Galaga 91. Tel. 05725/7488 (Nils)

Verk. MD (neuw. + 2 Joypads) u. 26 Spiele, Preis VB (auch einzeln). Tel. 089/6802542 Tobi ab 18 h

Biete Mega Drive-Games: z. B. Quackshot, Road Rash, Shadow Dancer, Dick Tracy, Sonic, EA-Hockey, Moonwalker usw., suche Columus u. Ishido, tausche auch. Tel. 02156/8193

Verk. Alien Storm dt. für 60 DM o. tausche gg. Mickey I, Quackshot, F22 Interceptor, suche Game Boy Wars. Jens Scheufler, Geußnitzer Str. 46, O-4900 Zeitz

Verk. Boxen (dt.) 50 DM, S. Legue + J. Madden ohne Hüllen, zus. 69 DM, NHL-Hockey 69 DM, Winter Ch. 79 DM, P. Star II 75 DM, suche f. 60 DM EA Hockey, B. Knuckle, usw. Tel. 09721/58297

Verk. div. Megadrive-Module (ca. 80 St.) von Sonic bis Quackshot. Meldet euch bei Werner, Tel. 02861/7381 nach 18 h oder bei Frank, Tel. 02861/4462 nach 19 h

Verk. MD (PAL-Import) + 9 Spiele (Sonic, Mickey Mouse, Shinobi, Shining in the Darkness, Quackshot u.a.) für 650 sFr/750 DM. Tel. CH 061/3212749, D 004161/3212749

Verk., tausche Mega-Module: z.B. Shining, Phantasy Star II + III, Fantasia, Madden 92, Winter Games, Populous, Faery Tale usw., Tel. 02102/27758 ab 19 h (Michael)

Verk. MD-Spiele, Gynough, Aeroblaster, Devilcrash, Bare Knuckle, Thunderforce III zu je 65 DM, Hellfire, E-Swat zu je 45 DM. Außerdem ein RGB-Kabel für MD-1084 S. zu 25 DM. Tel. 08259/622

Schweiz!! Suche Tauschpartner, habe Super Famicom, Mega Drive mit CD-ROM, verk. auch Nintendo-Spiele. Tel. CH 056/216025, Dt. 0041/56/216025 (Severin verl.)

Verk., tausche für MD: Populous, M. M., Phant. Star III, suche Might und Magic, Quackshot, Warsong, Kings Bounty oder Super Famicon. Tel. 04533/1654

Suche für MD die Spiele: Wonderboy 5 (dt.) für 50 - 80 DM VB und Sh. in the Darkness (dt.) für 60 - 90 DM VB. Tel. 02158/2258, Am Schattenbek 23, 4155 Grefrath 1

Verk. für MD: Arc. Power Stick 80 DM, Module: Buck Rogers 80 DM, EA-Hockey 80 DM, Sh. in the Darkness 90 DM, Jon Madden 70 DM, Phelios 50 DM, suche Wonderboy 5 (dt.). Tel. 02556/1319

Verk. Mega Drive-Module + Famicom-Module. Tausche, kaufe auch Module. Fordert eine Liste (Porto). Maier G., Kasernenstr. 37, A-4910 Ried, Austria

Verk. für SMD Module: Starflight, Shining in the Darkness, Buck Rogers, Faery Tale-Adventure zu je 100 DM. Tel. 05194/2766 Mo-Fr. ab 18 h

Tausche oder verk. Golden Axe, Ghouls'n Ghost, habe auch von Nintendo Super Mario II und Simpsons. Tel. 0561/497994, Thorsten verl.

Verk. MD (jap.), Netzteil, S/W-Kabel, Joypads, RGB-Monitor, Thunderforce III, Magical Hat für 450 DM VHB. Tel. 06134/54615, frage nach Christoph

Verk. Mega Drive-Module + Famicom-Module. Tausche, kaufe auch Module. Fordert eine Liste (Porto). Maier G., Kasernenstr. 37, A-4910 Ried, Austria

Schnell!!! Suche Afterburner II, zahle bis 50 DM. Suche auch Super Hang-On bis 30 DM. Tel. 04892/926, Jan

Verk. Rambo III 40 DM, Castle of Ill., 40 DM, John Madden-Football 45 DM, Truxtor 28 DM. Marc Held, Lautenthalstr. 6, 3300 Braunschweig

Verk. Starflight 100 DM oder tausche. Kaufe und tausche Famicomspiele aller Art, sowie Gameboy, Megadrive, Amiga, NES. Markus, Tel. 09264/1462 ab 20 h

Tausche NES kpl. mit Super Mario I, II, III, kaum gebr., gg. SMD (RGB) mit 2 Spielen (M. Mouse, Musha Aleste o. a.), suche SF- Spiele. Tel/FAX 08505/1535, Jan

Suche Alien Storm, biete 50 DM. Tel. 0211/592543, Wolfram Bange, Büttgenweg 14, 4000 Düsseldorf 11

Verk. Golden Axe 40 DM, Airdiver 35 DM, Zany Golf 40 DM, G. Ghost 60 DM u.s.w. für Mega-Drive. Suche für PC-Engine Paras. St., Fin. Match, Jacky Chan, zahle 50 DM pro Spiel. Suche Super NES bis 350 DM + Neo Geo bis 500 DM. Tel. 0511/462030

Verk. Shining in the Darkness für 80 DM, Sonic für 70 DM und World Cup Soccer für 60 DM. Tel. 0431/735052

Verk. Super Hang On (neu) f. 50 DM oder tausche gg. anderes MD- oder GG-Spiel, ggf. mit Zuzahlung. Tel. 07732/6400, fragt nach Tobias

Verk. Mega Drive (dt. Vers.) mit 5 Superspielen (Populous, Starflight etc.) für nur 400 DM. Markus Flaig, Karlstr. 7, 7340 Geislingen (Tel. angeben)

Schweiz! Tausche Games, suche Golden Axe II, Winter Cha., Pit Fighter, Double Dragon II. Michael Jadwig, Buchenstr. 60, CH-4142 Münchenstein, Schweiz. Tel. 061/466353

Kaufe, tausche, verk. Mega Drive-Module u. Master S.-Module, kaufe auch ganze Spielbestände + Konsolen auf. Suche CD-ROM. Tel. 04521/71497 von 17-22 h

Verk. Mega Drive Multi + 6 Spiele + 1 Arcade-Stick (NP über 1000 DM) VKP 550 DM VB. Spiele: Shinobi, TF 3, Element M. Tel. 06021/48401, Holger ab 17 h

Tausche/verk. 20 Master-, 14 Megadrive-Module günstig, Lightphaser 50 DM. Österreich, Tel. 07732/3774

Verk. oder tausche Sword of Vermillion, Thunderforce III, Attack Sub, Rambo, G-Loc für GG. Tel. 09231/82496

Mega Fans aufgepaßt! Ich tausche Super Shinobi gg. Str. o. Rage o. G. Axe II u. verk. F22 (US) für 70 DM u. WC Italia für 50 DM. Tel. 05531/5236

Tausche, verkaufe alles, was mit Neo Geo + MD zu tun hat. Auch handle ich mit ganzen Konsolenbeständen, 100 % o.k., Tel. 0421/391352 (Mo - Do von 21 h - 21:30 h), suche Tiger Heli

Verk. MD-Module: S. Thunderbl., Thunderforce II, A. Beast, Rambo III, zus. für 100 DM. Tel. 06131/677726

Verk. oder tausche Golden Axe II, Spiderman, suche dafür Winter Challenge, Roadrash, Devil Crash, Elemental Master, Super Hang On, S. Monaco GP, evtl. auch Kauf. Tel. 05206/4133

Schweiz! Wenn du ein Magic Drive hast, bist du an der richtigen Adresse. Habe 130 Mega-Drive-Spiele. Nur Schweiz. Tel. 061/7112381 ab 18 h, Roger

Schweiz! Verk. Software für Megadrive und Mega-CD., z.B. Sol Feace sFr 70 (CD), Devil Crash sFr 70, Gynough für sFr 55 etc., Tel. 0041/043412264

Verk., tausche MD-Spiele u. SF-Spiele, z.B. Quack Shot, Immortal, Darius, JM Football, Phelios, Herzog II, Aleste, Ph. Star II, Aero Blasters, T. Force III, S. Ghost, F. Fight. Tel. 04121/72582

Schweiz! Verk. Mega CD-ROM + 3 CD-Games (Heavy Nova, Ernest Evan, Sol-Feace) für 870 sFr, alles neuw., ca. 3 Wochen alt. Tel. 061/7112381 ab 18 h, Roger

Schweiz! Verk. Spiele für Magic Drive, habe 130 Mega Drive-Games im Sortiment. Verk. nur in der Schweiz. Tel. ab 18 h: 061/7112381, Roger

Schweiz! Verk. für Sega M. Drive Mickey M., Shadow Dancer, S. Basketball, Bonanza B., Tel. 041/493753 von 12 - 13 h bzw. 18 - 20 h

Verk. Sega Mega Drive (Jap./Engl.) m. 2 Joypads u. 5 Spielen, z.B. Alien Storm (NP 600 DM), für 300 DM. Tel. 02307/6410

Kaufe, tausche und verk. MD-Spiele. Tel. 0451/301703. Diese Anzeige gilt fürs ganze Jahr.

Verk. Megadrive + 2 Joypads + Arcade-Power-Stick + 9 Module (Quackshot, Sonic, Streets of Rage, Gaiares, Mystic Defender...) für VB 680 DM. Tel. 02151/700741, Marco

Verk. Sega Mega-Drive, 20 Spielemodule, Game Gear-Module für Nintendo, PC-Engine, alles fast neu. Verk. SM I. Tel. 0431/641670

Tausche, kaufe, verk. MD- und Super Famicom-Spiele. Verk. außerdem 2 Battlepads + 5-Player-Adapter für PC-Engine. Tel. 06221/707884 von 14-15 h od. ab 20.30 h

Verk. Mega Drive-Module: Musha 50 DM, Gynough 50 DM, Mickey I 40 DM, DY-Boy 40 DM, Lak. vs Cel. 60 DM, Outrun 40 DM. Philipp Brüsewitz, Westring 426, 2300 Kiel 1, Tel. 0431/86922

Suche Mega Drive-Games (neue + alte) und Super Famicom-Games, sowie Neo Geo-Grundgerät + Spiele, tausche oder verk. auch Engine- Games. Suche Arcade-Power-Stick. Tel. 08431/2564

Kaufe, verk., tausche alles für Mega-Drive, PC-Engine, Famicom, Super NES, Gamegear, Gameboy, Neo-Geo, kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Verk. (zu FP) o. tausche E-Swat 30 DM, Magical Hat 40 DM, Thunder Blade 55 DM, S-Real-Basketball 60 DM dt., suche Truxton jp. für 40 DM. Meldet euch unter 09231/8497

Verk., tausche, suche Spiele für das Megadrive- und Master-System, habe z.B. Thunderforce II, Super M. GP, Super T. Blade, Rambo III. Steffen Reichelt, Scholl-Str. 42, O-7543 Lübbenau

Suche Module + Konsolen für Sega Mega-Drive, Sega Master, Nintendo, PC-Engine, Super Famicom. Roger Kerber, Rendsburger Landstr. 58, 2300 Kiel 1, Tel. 0431/641670

Suche MD-Games bis 60 DM, z.B. Winter Ch., Toki sowie Joypad, evtl. Tausch gg. W-Boy III, Populous, Quackshot (jp.). Angeb. schriftlich an: Ralf Keufen, Wollstr. 9, 4154 Tönisvorst II

Verk. Spiele für MD. Je Spiel 70 DM VB: Sonic, Battle Squadron, Centurion, Thunder Blade, Alien Storm, Ghouls'n Ghosts. Sven Oberhauser, Tel. 06291/1625 ab 18 h

Suche folgende Games: Double Dragon, Runark, Streets of Rage, Last Battle, Shinobi, zahle 50 DM pro Game. Falk Hoffmann, Feuerdornweg 5, 4300 Quedlinburg

Verk. u. tausche Module f. Mega Drive, z.B. Swords of Vermillion, Castle of Illusion, Sub Battle / Golf PGA, / Monaco GP, Ghost Buster etc., Tel. Basel: 061/6927706

Tausche Super Shinobi oder Kings Bounty gg. Sonic oder Centurion (nur dt. Vers.), verk. evtl. für je 50 DM. Tel. 08331/2509

Suche für Super-NES Joe + Mac, Castlevania 4, biete f. Mega-Drive 7 Spiele, auch Verkauf je 75 DM. Tel. 06897/65684 Mo-Fr. 17-21 h, Hendrik

Schweiz! Verk. MD-Module, habe James Pond, Budokan, DJ Boy, Truxton, Shinobi, Forgotten Worlds, E-Swat, Preis VB. Tel. 043/313725, Walter

Verk. MD + Sonic + Thunderforce + Super Ninja + Airwolf, Tiger Heli, Adapter, PAL-Import, alles 6 Monate alt, 100 % o.k., für 420 DM VB. Andi Rauth, Anton-Zeeh-Str. 19 b, 6503 MZ-Kastel

Biete kaum gebr. Sega Mega zum Verkauf an (+ 5 Spiele), NP 640 DM, VB 550 DM. Tel. 13-18 Uhr: 07562/5393 (Freitag) Dominik

Tausche ständig ältere und neue HD-Module, z.B. Devil Crash, Quakshot, T. World Cup Soccer, F-1 Grand Prix, California Games, Undeadline, Immortal. Tel. 02366/84459 ab 18.30 h, Peter

Verk. oder tausche Herzog II, Quakshot, Toejam and Earl, Shining in the Darkness, suche Devil Crash zu 80 DM. Tel. 05376/1222

Verk. MD-Games Toejam a. Earl 60 DM, Shinobi für 55 DM, Herzog II 45 DM, S. Master Golf 40 DM, auch Tausch mgl. Tel. Stendal: Tel. 411051 ab 14 h, Michael

Tausche ständig MD-Spiele wie: S. Darkness, PGA, TH 3, Afterburner II, Undeadline usw. Kaufe S-Famicom. Tel. 05731/52926

Tausche, kaufe MD-Module, habe Quackshot, Golden Axe II, Sonic, E-Swat usw. Habe auch GG mit: Sonic, Quackshot, Out Run, Golf usw. Tausche/kaufe ebenfalls. Tel. 08020/1737, Beni

Verk. Streets of Rage, Gynough, Tiger Heli, Immortal, Strider, Herzog II, Golden Axe II und weitere Spiele. T. 0711/7970447 ab 19 h (Gaby)

Tausche, kaufe und verk. Mega Drive-Module und Gameboy-Spiele. MD: z.B. Hard Dr., Rings Angels, Streets of. R., Monaco GP u.v.m. Tel. 06182/24047, Oliver

Verk. o. tausche: Shinobi, Sonic, Gynough, Phantasystar II, Golden Axe, Iceclimber (NES), suche: Devilcrash, Warsong, Toejam a. Earl, Maniac Mansion (NES). Tel. 05453/3735, Holger

MD-Tauschpartner gesucht!!! Mein Vorteil: Schnell und zuverlässig, erwarte das gleiche. Interesse? Tel. 0661/61926 Fulda, Stefan verl.

Verk. Megadrive (RGB) 60 MHz, 1 Monat alt, wie neu, mit Sonic the Hedgehog, für nur 290 DM. Tel. 08341/61112

Verk. Megadrive-Spiele: Strider, World Cup Soccer, E-Swat, Golden Axe, Lynos. Tel. 08208/222

Game Boy

Tausche Dr. Mario, S.M. Land gg. Days of Thunder oder Dragons Lair. Schreibt an: Marcus Hamplewski, Nienhausenstr. 22, 4300 Essen 12, Tel. 0201/313402

Verk. Game Boy-Spiele zu 25 DM, z.B. Pinball, Zedth, Kwirk, Solarstriker, Gargoyles Quest, Boy and his Blob. Game Light 15 DM. Tel. 05322/86006

Suche GB-Module, zahle bis zu 25 DM! Für Nobunag. Amb., Fin. Fantasy Legend, Power Mission, 30 DM. Tel. 05171/56959, Heiko

Wahnsinnsangebot: Verk. neuen Gameboy + NBA Basketball + Tetris + Dialogkabel für 100 DM. Tel. 06476/8011

Gameboy mit Zubehör + 12 Spielen zu verk., Tel. 02161/663804

Verk. Gameboy + Zubehör mit 4 Superspielen (Mario, Parodius, Tennis, Tetris), alles 100 % kpl. u. o.k., FP 199 DM. 1/2 Jahr alt. Tel. 02733/61325, Nils

Verk. für Gameboy Double Dragon II und R-Type zu je 40 DM. Tel. 0211/6799298, Sebastian

Suche die Spiele: Final Fantasy I + II, tausche gg. 2 andere Spiele: Turtles I und Solar Striker, alle 2 Spiele mit Orig.- Verpackung. 100 % o.k. Tel. 06033/4058

Verk. Game Boy mit 8 Spielen für nur 490 DM. Tel. 04102/32959

Suche Gameboy-Spiele + leere Plastik-Spielhüllen. Tel. 02173-63982

Verk. o. tausche Snow Brothers, Super Mario, Robocop I, Battletoods, W. Cup, Soccer, Castle of Fear auch Tausch gg. Megadrivespiele. Tel. 09264/1467 ab 20 h

Verk. Gameboy und 5 Spiele: Super Mario, Turtles, Duck Tales, Tetris und Solar Striker, VB 270 DM. Tel. 089/9301610

Verk. Gameboy mit Operation C., Wrestling, Tetris, Baseball-Rids and World Cup für 220 DM. Alles 3 Monate alt und 100 % o.k., Tel. 07333/7194 erst ab 14 h

Verk. GB + 11 Games, z.B. Solomon's Club, SML, R-Typ, Castlevania, F-1 Race, Castelian usw. für nur 450 DM. Heilbronn Tel. 07131/87443

Verk. Gameboy mit Game Light und den Spielen: Castlevania II, Tetris, Salamon's Club sowie Gargoyles Quest, Preis VB. Tel. 06542/22716, Michael

Suche das Spiel Super R. C. Pro - AM. Zahle 20-30 DM, tausche auch. Jochen B., Hauptstr. 139, 6985 Stadtprozelten. Tel. 09392/7228 (nur mit Anl.)

GB/ + Zubehör + Spiele, z.B. Navy, Blue 90, alle Spiele für 40 DM, GB für 80 DM. Tel. 089/1501071

Suche Verpackungen von Gameboy-Spielen, zahle gut! Marco Doepke, 3122 Hankensbüttel, Finkenweg 1, Tel. 05832/2312, Marco

Verk. GB + 7 Games (Gargoyles Quest, Duck Tales, Tennis, Skate or Die, F1 Race, Motocross Maniacs, Tetris) + 2 Taschen + 4 Players für VB 400 DM. Tel. 04662/2109, Jens Hinrichs (NP 600 DM)

Biete Gameboy und 10 Top-Spiele z.B. WWF, R-Type, Gargoyles, Cosmotank, sowie US Importe + Carrycase, alles 100 % o.k., der Preis nur 400 DM. Tel. 069/372614

Kaufe Gameboy-Spiele, WWF, Ghostbusters II, Volleyball, Touch your Face Basketball, Blades of Steel, Bo Jackson u.a., zahle bis zu 45 DM. Tel. 05273/5373

Tausche für GB: Garg. Q., Fort of F., Burai F., SML, Turtles, Spiderman, Pinball gg. Kid Ikarus, Rockman, Metroid u.a. Rollenspiele. Tel. 07022/39168 (erster Tausch Spiele + GB-Lupe)

Verk. GB m. Gamelight, Lautsprecher f. DM/Fr. 100 DM u. 29 Games 15 DM/Stck. oder alles zusammen f. 450 DM, Liste vorhanden. Schreibt an S. Wüthrich, PF 225, CH-3000 Bern 14

Game Boy: suche Module aller Art, z.B. Final F. I + II, mögl. günstig, kaufe auch ganze Sammlungen, nur solange Geld reicht, also schnell. Tel. 06101/86829

Verk. GB-Spiele zw. 40-45 DM, Final F., R-Type, Nemesis, Godzilla, Boomers Ad., Flappy, Cave Noire, World Cup, Dr. Mario, Pinball, SML + Tasche 15 DM u.a., kaufe auch. Tel. 06101/86829

Verk. meinen Game Boy + F1 Race, Super Mario, Tennis und Tetris, 4-Player-Adapter, für 200 DM. Tel. ab 20 h: 04332/1416

Verk. od. tausche GB + Zubehör, Gürteltasche, 8 Spiele, z.B. Parodius, Super RC pro Am, Double Dragon II usw., gg. Game Gear, Netzgerät + 3 Spiele. Tel. 0841/32201

Verk. GB Spiele mit Anl.: Gargoyles Quest, Duck Tales, Spiderman, Bubble Bobble, Dynablaster, Burai Fighter, je 30 DM. Nils Galion, Hermann-Balk-Str. 102, 2000 HH 73

Verk. Gameboy mit den Spielen Tetris, Tennis, All Star Challenge, NFL Football und Choplifter II. Stefan Kuhmann, Mühlstr. 21, 6907 Nussloch, Preis 250 DM

Verk. Gameboy-Spiele (Simpsons, Duck Tales, Fortress of Fear u.a.), ab 40 DM. Schreibt an Gerd Saur, Waldstr. 8, 7247 Sulz 6

Suche Gameboy-Module aller Arten zu günstigen Preisen oder im Tausch gg. Mega Drive, Master System und PC-Engine-Modulen. Tel. 05205/70452, Matthias

Verk. Spiele Final Fantasy I + II, Turtles II, WWF Superstars, Castlevania, Spiderman, Kung Fu Master, Preis VB. Tel. 07254/2853 ab 20 h, Gunnar

Verk. Gameboy kpl. 85 DM, Gamelight 20 DM, Golf, Tennis, Solar Striker u. Alleyway je 30 DM, Quarth 35 DM, Dragons Lair 45 DM, suche Final Fantasy-Adventure. Tel. 02256/1319

Verk. Gameboy + Accu + 3 Spiele (Tetris, Turtles, Castlevania II), Dialogkabel, Kopfhörer für VB 240 DM, NP 360 DM. 100 % o.k., Tel. 06190/2303

Verk. GB-Spiele zwischen 30 und 55 DM, alles Hits. Suche GB-Wars. Liste bei Christian Böhme, Augustusburger Str. 83, O-9021 Chemnitz, Tel. 412796 (RP 1 DM)

Verk. GB + 5 Spiele (Bad'n Rad + Chase H.Q., King, Tetris) für 360 DM. Tel. 06401/1724 (Thorsten). P.S.: Alle Spiele 100 % o.k.

Verk. GB-Module: Turtles, Atomic Punk für je 40 DM, suche GB-Wars und Gauntlet II, zahle 40-50 DM pro Stck., Tel. Stendal: 411051 ab 14 h, Michael

Verk. Gameboy (inkl. Final F. Legend) für 120 DM, verk. auch ST-Orig. Curse of the Azure Bonds, 30 DM, KQ IV 15 DM, suche günstig Hillsfar. Tel. 09973/9278, Bernhard

Suche Simpson-Spiel (GB) für 20 DM. Feierabend Moritz, Heinrichstr. 144, 6100 Darmstadt

Verk. Sword of Hope 40 DM, Castlevania, Bomberboy, F1 Spirit, Garg. Quest je 35 DM, W.C. Soccer, Dr. Mario, Tennis je 30 DM, Lupe 10 DM. Tel. 09281/42917, Wolfgang (auch Amiga-Soft)

Tausche/habe: F1-Race, Castlevania, Motocross, Parodius, Pinball, Ishido, suche: u.a. Puzznic, Final F. II oder Adv. Probotector, R-Type, Gargoyles, Chessmaster. Tel. 04194/7107, Gunnar

Achtung!! Wer will meinen Gameboy, fast nie gebraucht, für nur 50 DM (ohne Module, außer Tetris). Zugreifen!! Postkarte an Schmid Richard, Zwingarten 36, CH-3902 Glis

Game Gear

Verk. Game Gear mit 5 Spielen (z.B. Shinobi, Mickey I u.a.), 100 % o.k., tausche gg. GB mit ca.10 Spielen. Gebot an: Jens Scheufler, Geußnitzer Str. 46, O-4900 Zeitz

Verk., tausche, kaufe Module für Game Gear und Lynx. Kaufe auch ganze Bestände und defekte Geräte. Tel. 0821/487608

Verk. SMS-Spiele: Golden Axe Warrior, Ultima IV, Golvellius. Game-Gear-Spiele: Mickey Mouse, Psychic World, Shinobi, Ninja Gaiden, Donal Duck etc..., Tel. 07164/5572 ab 17 h

Verk. Game Gear mit Sonic, Mickey, Shinobi, Wonder Boy, Physic Word, Master-Converter (mit Choplifter, Alex Kidd IV), Auto-Adapter, für gesamt 500 DM. Tel. 09822/5777, Christian

Verk. Game Gear mit den Spielen Columns und Wonderboy für 320 DM. Heinz Knolle, Möhrenweg 13, 3100 Celle, Tel. 05141/84397

Verk. Game Gear (neuw.) + AC-Adapter + 4 Spiele (Sonic, Castle of Illusion, Super Monaco GP, Leaderboard), alles orig. verp., für 360 DM. Tel. 07143/92498

Suche TV-Adapter / Wide-Gear/ Master-Gear für Game Gear im Tausch gg. MD-Spiele. Michael, Tel. 02206/7689

NES

Tausche NES + 8 Games (z.B. M. Mansion, SMB 1-3) gg. Game Boy + mind. 11 Games o. Game Gear + mind. 6 Games. Verk. auch f. 420 DM. Tel. 07191/85398

Verk. NES + 10 Module (z.B. Faxanadu, Battle of Olymp u. a.) + 1 Zapper + 1 Modul. Angebote an: H. Marten, O-2500 Rostock 1, Kehrwieder 3

Verk. NES-Modul + Super Mario Bros. 1/2, Buraifighter, Soccer, Pinbot; suche Game-Boy-Spiele. Ingo Bauer, 5657 Haan II. Tel. 02104/61490

Verk. NES- u. Gameboy-Spiele!! Game Boy: Quix inkl. Anleitung; NES: Faxanadu inkl. Anl.,. Game Boy-Spiel 25 DM, NES-Spiel 50 DM. Tel. 07248/6412 ab 15 h

Ich tausche Swords'n Serpents gg. Turtles II, Probotector, Mega Man III, Turbo Racing, Double Dragon II. Tel. 02272/1244, fragt nach Georg

Verk. Nintendo Super-Set mit Pistole und 7 Spielen, z.B. Total Recall, Snake Rattle'n Roll, Bayou-Billy, für 450 DM. M. Vogelsberg, Erfurterstr. 58, O-5300 Weimar

Verk. NES + 4 Spiele (Iceclimber, Goonies II, Ghost'n Goblins, Skate or Die) für 400 DM. Weißenbeck, Friedbergerstr. 10, 8061 Oberroth. Tel. 08138/414

Verk. NES mit 3 Spielen (S. Mario II, Tetris, Life Force) für 250 DM, tausche außerdem Mega-Drive-Spiele. Tel. 09289/1351

Verk. NES mit 9 Spielen, Mario I, II u. III, Mega Man II, Gh. Legend, Snake Rattle'n Roll, Faxanadu, Turtles I, Legend of Zelda, komplett mit Anleitung, 100 % o.k., für 600 DM. Tel. 07131/48409

Verk. NES Superset + Super Mario I + III, North and South + 16 Spiele, Preis VB. Tel. 07471/7155

Verk. NES-Spiele Worlds Cup und Duck Tales für je 50 DM, absolut neuwertig. Ronny Beutin, Gustebiner Wende 5 a, O-2200 Greifswald 1, Tel. 811747 Greifswald

Verk. NES-Superset und 18 Games, NES-Adventage kpl. oder einzeln. Tel. 07930/1790. Tausche oder verk. für Megadrive PS III oder Sword of Vermillion gegen Converter.

Tausche: Megaman II gg. Megaman III, North and South, Star Wars, Mario III, Turtles II, Mario II. Tel. 02272/7840

Lynx

Verk. Atari Lynx I mit 3 Spielen (A.P.B., Stun Runner und California Games) für 330 DM. Tel. 0208/842370 ab 18 h (Jörg)

Super Famicom

Super NES (kpl. im Set, inkl. Mario-World usw.) für 480 DM zu verkaufen, sowie 3 Spiele. Alles in bestem Zustand. Telefon 07663/3644 ab 17 Uhr

Kaufe Super Famicom-Spiele und Neo Geo + Spiele. Tel. 0441/42553 ab 17 h

Suche Super Famicom mit Spielen, z. B. F-Zero, Form.-Soccer, Pilot Wings, Mario IV usw. Suche Neo Geo mit Spielen, PC-Engine, Joystick XE1, System-Card. Tel. 02156/8193

Verkaufe NES mit drei Spielen plus 2 Pads für 225 DM (Selbstabholer). Suche Programmierer für C64-Rollenspiel-Projekt (Auch Firmen). Michael Jacobsen, Immenbusch 22, 2000 Hamburg 53

Suche für Super-NES Zelda III, Super Formation Soccer. Suche Adventures Islands, Pilot Wings, Drakkhen, Actraiser, Fin. Fantasy II, Joe und Mac, Ghouls. Tel. 04841/81935

Super Famicom: Suche Joe und Mac oder Legend of Zelda III im Tausch gg. das Rollenspiel Raiden. Tel. 040/8300607, Martin (Bin erst ab dem 26. 4. zu erreichen)

Kaufe Gameboy-Module zu 20 - 30 DM, tausche SF-Module. Tel. 05108/5636, Stefan

Verk. alle meine Module, ältere und neue, ab 60 DM. Suche PC-Engine-Module und MB Dectrex-Module. Tel. 02872/7369, Mittwoch abends, sonst Anrufbeantworter

Suche viele Tauschpartner, habe 15 Spiele, z.B. Rocketer, Fantasia II, Super WWF u.v.m., Tel. 06124/2429 (Daniel)

Tausche Probotector bzw. Contrai II (Super Famicom) gg. Formation Soccer, Final-Fight gg. F-Zero u. a., Tel. 02171/2688 (Vasilios)

Verk. gute NES-Spiele (SMB 3, Zelda, Battle of Olympus usw.), Preis VB, nur in der Schweiz. Tel. 056/215281 ab 19 h. Kingyan Lan, Wettingerstr. 3, CH-5400 Baden

Kaufe, tausche, verk. Super Famicom-Module und NES. Kaufe auch ganze Konsolenbestände auf. Kaufe, verk., tausche. Tel. 04521/71497 von 17-22 h

Verk., kaufe, tausche Famicom-Games, ich habe z. B. Castlevania, Myst. N., Joe u. Mac, EDF, Contra III, Zelda, Turtles, Simpsons, Soul B., Tel. 030/4018584 (Cornelius)

Verk. Super Ghouls'n Ghosts (US) für 95 DM, F-Zero u. Super Formation Soccer für je 90 DM. Tel. 07663/3644 ab 17 h

Tausche MD RGB + 2 Joysticks + 7 Spiele (Strider, Mickey Mouse I, Streets of Rage, Alienstorm, Hellfire....), evtl. Zuzahlung gg. Super Famicom — NES + mind. 1 Game. Tel. 07541/4622

Kaufe, tausche, verk. Spiele für Super Famicom. Tel. 0212/15629 ab 16 h

Ver(kaufe), tausche, SF-Module, habe Fighter, Probotector III, Streetfighter II, Castlevania usw., suche Joe u. Mac, Off Road usw., habe auch MD-Module zum Tausch. Tel. 06271/5873, Gilbert

Schweiz!! Verk. Super Famicom-Spiele (Area 88, Super Mario, Super Tennis, Castlevania 4, Joe & Mac, Contra 4). Tel. 061/7112381 ab 18 h, Roger Horvath

Schweiz!! Verk. Super Famicom-Games (Super Mario, F-Zero, Super Tennis, Area 88, Mystical Ninja, Castlevania 4), verk. Mega CD-ROM. Tel. 061/7112381 (Roger)

Ver-(kaufe), tausche SF-Spiele. Verk. MD + 7 Spiele (EA Hockey, Aleste....) + 3 Joypads f. 500 DM. Verk. für PC: Red Bardon 55 DM, Wing C. II 60 DM. Tel. 16-19 h: 07545/6561

Verkaufe und tausche alles, was mit Mak / Spielautomatenplatinen / Videospielen zu tun hat, auch Konsolen und Zubehör. Tel. 0621/22087 (Daniel Adam)

** SUPER-FAMICOM / NES ** Tausche und verkaufe S. Famicom- und S.-NES-Spiele. Tel. A-0043(0)732/58324 (abends)

Kaufe, verkaufe, tausche Super Famicom-Module, habe z. B. Contra, F. Fantasy usw., verkaufe auch mein Mega Drive + Joystick + 15 Module für 650 DM. Tel. 04489/6225 von 18-22 h

Verk. NES-Superset (1 Monat alt) + 6 Spiele für VB 700 DM oder Tausch gg. MD-Games, nur per NN. Tel. 08583/340 ab 17 h

Tausche ständig Module für Super Famicom, Mega Drive, PC-Engine und Game Boy, habe z. B. Final Fight, Darius Twin, Musha Aleste, New Z. Story u.a., Tel. 05205/70452

Verk. Famicom-Spiele. Ich habe S. Ghouls'n Ghosts für 75 DM (US- Vers.) u. Castlevania IV für 75 DM (jap. Vers.). Tel. 06021/43701 ab 16 h, Botis

Verk. Super Famicom + Super Mario u. Super Wrestle Mania zu einem fairen Preis. Verk. Neo Geo + 2 Joysticks + Fatal Fury für 600-700 DM. Tel. 09179/5445

Kaufe und tausche Spiele für Super-NES bzw. Super Famicom. Habe und kaufe nur sehr gute Spiele. Tel. 089/676983, Robert

Verk., kaufe Super Famicom-Spiele, habe z. B. S. Mario W., S. Contra, S. Wrestle Mania, verk. für NES: S. Spike, Volleyball 40 DM. Tel. 19.30 - 21 h: 09179/5445

Tausche Famicom-Spiele wie z. B. Joe & Mac, Final Fight usw., tausche 2 neuere Spiele gg. einen Joystick/Board. Verk. Mega Drive und Zubehör für 500 DM. Tel. 08395/7205

Tausche u. kaufe Spiele fürs S. Famicom/NES; suche günstiges Neo Geo, evtl. mit Trash Ralley, Last Resort. Tel. 02872/7376 (Thorsten) von 14-18 h

Kontakte

Neu!! Konsolenclub 5-STAR — Wir bieten Euch: Beratung, Kontakte, Second-Hand-Module und unser Monatsmagazin (60 Seiten). Systeme: MD, SF, GB, GG, Rest jenachdem. Tel. 07056/8898

Suche zuverl. Tauschpartner für A 500-Games. Nicht nur einmal. Habe gute Soft. Schreibt mit Liste an: Steffen Kircher, Eselsbergstr. 26/1, 7101 Flein

Suche viele Tauschpartner, habe 15 Spiele (z.B. Rocketeer, Fantasia II, Super WWF u.v.m., Tel. 06124/2429 (Daniel)

Abenteuer aus dem Briefkasten!! 15 Mitspieler für Postspiele gesucht. Kostenlose Info bei 0209/41021

Suche günstig (S. Famicom) Probotector, Caveman, PC-E: Bomberman, Parasol Stars, Gunhed. Verk. für MD: Hellfire, Last Battle, je 55 DM oder gg. Shadow Dancer. Tel. 0241/520710 ab 18 h

Suche noch Programmierer, Grafiker, Musiker, zwecks Entwicklung von Spieleprogrammen für den Amiga. Tel. 07191/571547

Double Trouble — Sega (Mega Drive, Master System) u. Nintendo- Club. Clubzeitung, Tips, Kontakte etc. Wir bieten nicht immer das BESTE, aber immer öfters. Tel. 030/6849816

Tausche Mega Drive-Spiele aller Art. Suche Golden Axe II, Pit Fighters ect., Michael Jadwig, Buchenstr. 60, CH-4142 Münchenstein, Schweiz. Tel. 061/466353

Wir suchen dich!! Falls du Programmierer, Grafiker oder Musiker auf Amiga, PC oder C 64 bist. Einfach anrufen und sich informieren. Tel. 030/4564683 oder 3666147

Suche Tauschpartner für Amiga im Raum Mainz und Umgebung. Erik Beck, Kleine Hohl 34, 6501 Wackernheim. Tel. 06132/58887 ab 16 h

VHS-Video!! Habe, suche, tausche neueste Filme auf VHS-PAL. Engl. oder deutsch gesprochene. Anruf genügt, öfters versuchen. Auch Sa/So. Tel. 0041/36-45 13 97

DOUBLE TROUBLE — der Mega Drive-Club für alle Wesen! Biete Clubzeitung, Tips, etc. Gut Leben hat einen Namen: Double Trouble! Tel. 030/6849816

Diverses

ASM 9/86 - 11/91, Power Play 5/90 - 12/91 zu verk. (auch Einzelhefte), pro Heft 3 DM VHB, Mengenrabatt. Ingolf Jung, Oberstr. 9, 6509 Spiesheim, Tel. 06732/2324

Tausche, verk. Orig.-Spiele wie Civilisation, Monkey Island II, Conquest of Longbow, Swotl, Swotl P-38 + P-80-Disk, Bundesliga Man. Prof., Tel. 09951/8782

Verk. Laser-Disk-Game-System: Pioneer CLD 1500 + Interface, Steuersoftware, Dragons Lair, Thayrs Quest, für Amiga (2 Monate alt), ca. 1000 DM. Tel. 07164/5013, Frank

Achtung!! Suche Falcon 3.0, zahle oder tausche gg. z.B. Monkey Island II, Wing Commander mit Sec. Mission. Suche Swotl, tausche auch. Tel. Montag bis Freitag: 089/145816

Suche oder verkaufe Neo-Geo-Module. Telefon: 02773/6060 (Oliver)

Verk. GB-Spiele Greml. II, Dr. Mario (o. Hülle u. Anl.), zus. 50 DM o. tausche gg. WWF. Verk. A 500-Netzteil 40 DM, Winning T. + M. United. Eur. zusammen für 50 DM. Tel. 09721/58297

Verk. Amiga Joker 9, 10, 11, 12,/90, 1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 10, 11, 12/91 für 4,50 DM pro Heft. Suche Game Boy-Module von 15 DM bis 20 DM. Liste an Wolfgang Schön, Grünestr. 4, 4370 Marl

Dringend!! Suche Neo-Geo-Module, auch ganze Sammlungen. Aber nur mit engl. Anleitung, suche auch Arcade-CDs. Tel. 06109/34677, Sven verl.

Verk. NES mit 6 Spielen (Turtles, Tetris, usw.). Tel. 06541/9250 Daniel, Preis VB

Konsole zum Anschluß von Automatenplatinen an Monitor (kaum gebr.) für 369 DM. Suche Automatenplatinen ... auch Tausch. Andre Becker, Tel. 0261/24615 (15-18 h)

Tausche Game Gear + Sonic + Netzteil (ein Monat alt), orig. verp., gg. Game Boy mit mind. 10 Modulen. Tel. 07221/32448

Verk. Orig.-Spiele zu günstigen Preisen (Klax, Lotus 1 u.a.). Liste gg. 1 DM RP bei: Thomas Höfer, Erich-Weinert-Str. 16, O-6500 Gera

MB Vectrex-Module und Zubehör gesucht, suche auch CBS Colecolevision mit Spielen. Tel. 02872/7369 Mittwoch abends, sonst Anrufbeantworter. Tausche auch!!

Verk. oder tausche Sil. Service II dt. Falcon + Miss. Disk I je 45 DM, Dung. Master, Carr. Comm dt., Populous (dt.) je 30 DM, Impos. Miss. II, Cosmic Pirate (dt.) je 20 DM. Fax 00347/1718001 (Seeck Jr.)

Suche: Flight of Intruder, Monkey Island, Lemmings, Chaos, Falcon Disk II, Speedball II, Kick Off II, Cadaver, Starglider II. An: Seeck Jr., Aptdo. 1748, Palma de Mallorca / Spanien

Verk. US-NES Spiele f. je 70 DM: Super Mario III, 720 Grad, Xevious, Wrestlemania, Dr. Chaos, Roger Rabbit, Section Z, Double Dragon II, tausche mit Gameboy- o. MD-Modulen. Tel. 09264/1467 ab 20 h

Suche zu Bildungszwecken Hardware aller Art. Martin Geis, Bessingerstr. 27, 6301 Reiskirchen/Ettingshausen

Habe einige Tips, Tricks, Karten, Lösungen zu div. Spielen auf Lager. Liste gg. RP bei Dennis Antholdt, Hahnemannstr. 16, 2410 Mölln. Bitte nicht anrufen!

Suche PP- Erstausgabe. Das Heft sollte kpl. und in gutem Zustand sein. Tel. CH-061/7112236 (Schweiz), Roman verlangen.

Verk. Adlib-Karte (1/2 Jahr alt) mit Composer, Preis VB. It Came from Desert, Wonderland, TV Sports Basketball. Stefan Hein, Tel. 089/432440

Sega Master System, Game Gear, Lynx, PC-Engine, Mega Drive, Famicom, Neo Geo. Kaufe, tausche, verkaufe Module + System. Tel. 04521/71497 von 17-22 h

Verk. oder tausche folgende Spiele: Colonels Bequest, Monkey Islands I, Rise of the Dragon (VGA, dt., kpl.), Stunt Car Racer; suche: Eye of Beholder, Bane of C. Forge. Tel. 0611/443000

Suche: Neo Geo, Mega Drive, Famicom, Master System, PC-Engine, jeweils plus Module. Tel. 04521/71497 von 17-22 h

Verk. SMB II + III, Mega Man II, Turtles II a 44 DM, 2 Joypads, Spiele je 30 DM (NES), Spiderman 35 DM (Amiga). Tel. 05521/4803 (u. C 64 mit viel Zubehör f. 400 DM od. Tausch mit Sega)

Verk. 3 Monate altes Game Gear für ca. 450 DM mit 4 Super-Spielen (Shinobi, Sonic...), Netzteil und Gear to Gear-Kabel. Tel. 07529/2410, Sebastian

Schweiz!! Verk. Super Famicom und Mega-CD-Games (Super Tennis, Mystical Ninja, Area 88, Castlevania 4, Joe & Mac, Contra 4). Tel. CH-061/7112381, Roger

Verk. Atari 2600 mit ca. 20 Spielen für 200 DM. Tel. 07429/786 (Bernd)

Verk. Master System + 8 Top-Games, z.B. R-Type. VHB 200 DM. Tel. 08161/81315

Verk. Sega Master System + 7 Spiele (z.B. Phantasy Star, Time Soldiers, Rocky ...) für 350 DM, nur kpl., Tel. 089/657592 (Elias)

Verk. NES mit den Spielen SMB 1, Wizard and Warriors, und Rad Racer für 200 DM VB, NP ca. 380 DM. Tel. 0228/485768, Tobias

Verk. TV-Modulator 520 für Amiga, Preis 30 DM. Verk. Gameboy mit 4 Spielen für 250 DM. Stefan Kuhmann, Mühlstr. 21, 6907 Nussloch

Verk. Aliens-Automatenplatine - auch Tausch gg. andere Platine bzw. S. Famicom-Spiele mgl., Tel. 0721/495768 ab 17 h

Verk. NES-Spiele: Track + Field, Batman, Puzznic und Ice Hockey ab 45 DM. Tel. 06131/59818 ab 17 h

Ich tausche NES-Games gg. Master System II-Games, habe z.B. Super Mario III, Duck Tales, MegaMan II, suche besonders: Sonic, Asterix, Donald Duck, Castle of Ill., Double Dragon. Tel. 04081/38182

Verk. NES-Konsole, Spiele u. Zub., Spiele wie Goonies, Wrestlemania, Total Recall usw., Zubehör: Zapper mit Duck Hunt, Double Playsystem, einzeln oder zusammen. Preis VB. Tel. 05563/6461

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten:

- Kleinanzeigenaufträge **ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte** sowie Anzeigentexte unter **Postlagernummer** können leider **nicht** veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort **keine Fremdwährungen** mehr angenommen werden.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer **vollständig ausgefüllt** sind (z. B. Unterschrift)

CLUBS CLUBS CLUBS

Bits Computer Club Berlin
Computer: PC, Amiga, Atari,
Leistungen:
Schwerpunkte: Kontaktpflege, Erfahrungsaustausch, Hilfestellung bei Problemen, Kurse
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark
Gründungsdatum: Nov. 91
Mitgliederanzahl: 40
Anschrift: Bits Computer Club Berlin
Ibo Bulut
Jagowstr. 17
W-1000 Berlin 21
030/3938203

Nintendo Power Club
Computer: Game-Boy, Super Famicom
Leistungen: Clubzeitschrift, Modul-Verleih, Hotline, Kleinanzeigen, Tauschbörse
Schwerpunkte: Software, Tips und Tricks
Mitgliedsbeitrag: Aufnahmegebühr 5 Mark und alle 2 Monate 3 Mark
Gründungsdatum: 22.9.90
Mitgliederanzahl: 184
Anschrift: Nintendo Power Club
Gregor Czempiel
Theodor-Körner-Weg 12
W-2000 Hamburg 61
040/5522725

STCD Atari ST Club Delmenhorst
Computer: Atari ST, Amiga, PC,
Leistungen: Hard- und Softwareberatung, Spieletest- und Auflösungen, PD-Bibliothek
Schwerpunkte: Demo-Sammlung, Midi, DTP, Samplen, Highscore, Assembler Programmierung, Virusbekämpfung, Grafik, Clubzeitung
Mitgliedsbeitrag: monatlich 5 Mark oder für 1 Jahr 40 Mark
Gründungsdatum: 17.3.89
Mitgliederanzahl: 45
Anschrift: STCD Atari ST Club Delmenhorst
Andreas Ahrensfeld, Björn Harste
Robinsbalje 23
W-2800 Bremen 66
0421/589165 oder
0421/16252

The real wild Dudes
Computer: Amiga 500,
Leistungen: Sammelbestellungen, Tips und Tricks, Hotline, Kleinanzeigen
Schwerpunkte:
Mitgliedsbeitrag: monatlich 5 Mark
Gründungsdatum: 14.9.91
Mitgliederanzahl: 27
Anschrift: The real wild Dudes
Harry Rink
Straßburger Platz 2
W-2850 Bremerhaven
0471/38672

Computer Club 2000
Computer: PC-IBM, Game-Boy
Leistungen: PD-Bibliothek, Club Mailbox, Hotline, Tips, Spieletausch- und Verkauf
Schwerpunkte:
Mitgliedsbeitrag: monatlich 5 Mark
Gründungsdatum: 11.5.91
Mitgliederanzahl: 50
Anschrift: Computer Club 2000
Mark Greiser
Im Mühlenfeld 16
W-2852 Bederkesa
04745/1332

Computer-Commodore Amiga- The Club
Computer: Amiga 500-2000, C64, Sega Game Gear
Leistungen: Soft- und Hardware-Versand, Hotline, Clubmagazin, Computermusik
Schwerpunkte: Tips und Tricks, Computervideofilme, Grafiken
Mitgliedsbeitrag: keiner
Gründungsdatum: 29.10.1991
Mitgliederanzahl: 52
Anschrift: Computer-Commodore Amiga- The Club
Giorgio Hörstmann
Lützowstr. 10
W-3160 Lehrte
05132/56074

Internationaler Lynx-Club
Computer: , Atari Lynx I und II
Leistungen: Monatliche Zeitung, Sammelbestellungen, Umbauanleitungen (Hardware)
Schwerpunkte: Infos, Modulbörse, Modulverleih, Tip-und Trick Sammlung, Verbreitung des Lynx
Mitgliedsbeitrag: monatlich 3 Mark, Anmeldegebühr 5 Mark
Gründungsdatum: 1.1.91
Mitgliederanzahl: ca. 120
Anschrift: Internationaler Lynx-Club
Hans-Jörg Sebastian
Siegfriedstr. 3
W-3684 Schmitten 3

Hallo Clubfreunde, willkommen in unserem Forum. In Zukunft betreue ich diese Seiten. Hier werden alle Clubs, nach Postleitzahlen geordnet, aufgeführt, die bisher den Fragebogen ausgefüllt haben. Allerdings nehme ich einen Club nur auf, wenn der komplette Name eines Ansprechpartners genannt wird (keine Kürzel). Nun noch eine Bitte an alle, die einen Club anschreiben und mit einer Antwort rechnen. Bedenkt, daß Porto teuer ist und nicht jeder Club eine volle Kasse hat: Am besten, Ihr legt gleich einen frankierten und adressierten Umschlag für die Antwort bei. Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert, mir zu schreiben. Sie erhalten dann den Begrüßungsbogen, der alles weitere erläutert.

Eure Angelika Roth

Richtet Eure Zuschriften an:
Markt & Technik
Redaktion *POWER PLAY* • Kennwort: Clubs
Hans-Pinsel-Str. 2 • 8013 Haar

The Dungeon Hunters/masters
Computer: MS-Dos PC, C64, Sega Mega Drive, Gameboy
Leistungen: Sammelbestellungen, Tips, Spieleabende
Schwerpunkte: Rollenspiele, Brettspiele, Strategiespiele
Mitgliedsbeitrag: monatlich 5 Mark
Gründungsdatum: 23.4.91
Mitgliederanzahl: 27
Anschrift: The Dungeon Hunters/masters
Patrick Michels
Johannestr. 18
W-4054 Nettetal 1
02153/89694

CLUBS CLUBS CLUBS CLUBS CLUBS

The Cleveland Bit-Riders
Computer: Atari ST, Amiga, PC,
Leistungen: Clubmagazin, PD-Bibliothek, Informationsaustausch, Einsteigerhilfen
Schwerpunkte: PD-Software, Unterstützung von PD-Autoren
Mitgliedsbeitrag: monatlich 5 Mark, Aufnahmegebühr 5 Mark
Gründungsdatum: 01.09.90
Mitgliederanzahl: 21
Anschrift: The Cleveland Bit-Riders
Wilhelm van Beek
Schmelenheide 30
W-4194 Bedburg-Hau
02821/699 17

Double Trouble
Computer: keine, Sega Master, Mega Drive, Nintendo
Leistungen: alle 3 Monate Clubzeitung, Tips und Tricks, Hotline, kostenlose Kleinanzeigen
Schwerpunkte: Spieleteste, Tips, Spieleverleih (nur Berlin), News aus USA und Japan, Hotline
Mitgliedsbeitrag: Berliner 25 Mark, andere 30 Mark
Gründungsdatum: August 1989
Mitgliederanzahl: über 300
Anschrift: Double Trouble
Matthias Herrendorf
Bürgerstr. 29
W-1000 Berlin 47
030-6849816

Magic Soft Club
Computer: C64,
Leistungen: Info zum C64, Programmierung, Clubzeitung 3x jährl.,
Schwerpunkte: Tips und Tricks, News, Soft- und Hardwaretests, Spielelösungen
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark für Clubzeitung auf Disk
Gründungsdatum: Januar '92
Mitgliederanzahl: 80
Anschrift: Magic Soft Club
Sascha Leupold
Gartenholz 80
D 2070 Ahrensburg

Club Nintendo I
Computer: NES, Game Boy
Leistungen: Verleih von Spielen, Kleinanzeigen, Preisausschreiben, Tips
Schwerpunkte: Clubzeitung, Lösungshilfen, Einkaufsrabatt
Mitgliedsbeitrag: 6 Mark, Aufnahme 5 Mark
Gründungsdatum: 03.01.92
Mitgliederanzahl:
Anschrift: Club Nintendo I
Marco Sennholz
Handwerkstr. 19
D 2800 Bremen 61

The Advanced Amiga User
Computer: Amiga,
Leistungen: PD-Pool, HandyScan-Serv., Video-Digi- und Audio-Digi-Serv., Membercard
Schwerpunkte: Diskmagazin, Berichte, Tips, Hilfen, Interviews, Erfahrungsaustausch in der Assemblerprogrammierung
Mitgliedsbeitrag: keiner
Gründungsdatum: März 1991
Mitgliederanzahl: 80
Anschrift: The Advanced Amiga User
Andreas Kunz
Hornhof 37
W-4330 Mülheim/Ruhr 1
0208/57861

Erster User-Club Mülheim
Computer: Amiga,
Leistungen: Public Domain, Membercard, Scan-Service, Video-Digi und Audio-Digi-Service
Schwerpunkte: Clubmagazin, Berichte, Kurse, PD-Infos, Programme
Mitgliedsbeitrag: kein Beitrag
Gründungsdatum: März 1991
Mitgliederanzahl: 67
Anschrift: Erster User-Club Mülheim
Martin Hahn
Hornhof 37
W-4330 Mülheim/Ruhr 1

Angels Computerclub ACC
Computer: PC IBM-kompatible XT/AT,
Leistungen: Clubzeitung, Mailbox, Flohmarkt, Clubkarte, Clubtreffen
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch, Anleitungen, Adventure, Problemhilfe, Soundmodule, DFUE, Sounddemos
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark
Gründungsdatum: 16.01.1991
Mitgliederanzahl: 24
Anschrift: Angels Computerclub ACC
Michael Schmidt
Frochtwinkel 76
W-4390 Gladbeck
02043/51754

United Nightmares of Osnabrück
Computer: Atari XL/XE Reihe,
Leistungen: Tips und Tricks, Sammelbestellung, Informationen, Erfahrungsaustausch
Schwerpunkte: alles um den Atari XL/XE
Mitgliedsbeitrag: keiner
Gründungsdatum: Mai 1991
Mitgliederanzahl: 12
Anschrift: United Nightmares of Osnabrück
Reinhard Lingnau
Knollstr. 48
W-4500 Osnabrück
0541/187655

Stos-User-Club
Computer: Atari ST/STE,
Leistungen: Informationen, Programmiertechnik, Club-Diskette, STOS-PD-Service
Schwerpunkte: alles um STOS
Mitgliedsbeitrag: 6 Mark
Gründungsdatum: 1.10.1991
Mitgliederanzahl: 18
Anschrift: Stos-User-Club
Ralf Borutta
Bismarckstr. 7
W-4630 Bochum 6
02327/85792

Players Club
Computer: MS-Dos PCs,
Leistungen: Tests, Tips, Reporte, Insider-Infos, Wettbewerbe, News
Schwerpunkte: Tests, Kaufberatungen, Zeitung Game Press
Mitgliedsbeitrag: Jahresbeitrag 35 Mark
Gründungsdatum: 3.7.1991
Mitgliederanzahl: 30
Anschrift: Players Club
Jens Mathenszia
Weidkamp 10
W-4716 Olfen
02595/1634

CCM Computer-Club Minden e.V.
Computer: MS-DOS, Atari-ST, Amiga,
Leistungen: Clubzeitung, Messebesuche, Kursangebote
Schwerpunkte: PD-Bibliothek, DTP-Anwendungen, Mailbox
Mitgliedsbeitrag: Schüler./Studenten/Azubi 20 Mark, Angestellte 40 Mark
Gründungsdatum: 1985
Mitgliederanzahl: 113
Anschrift: CCM Computer-Club Minden e.V.
Gerhard Nenneke
Forststr. 120
W-4950 Minden
0571/75377

Panorama Computer Club
Computer: IBM-PC, AT 286-486, Amiga 500/2000, Texas Instruments 99/4 A, Atari-St, C64,
Leistungen: PD/Shareware-Bibliothek, Mailbox, Schulungen, Hard- und Softwareberatung
Schwerpunkte: Software-Entwicklung, Sound-Sampling, Video-Digitalisierung, Hardware-Arbeitsgruppe, Gedankenaustausch
Mitgliedsbeitrag: 36 Mark pro Jahr
Gründungsdatum: 24.8.1984
Mitgliederanzahl: 496
Anschrift: Panorama Computer Club
Thomas Rische
Am Thelenbusch 123
W-4100 Duisburg 29
02065/75155

ACE Amiga Computerclub Essen
Computer: Amiga 500/1000/2000,
Leistungen: Bestellservice, kostenlose Kleinanzeigen, PD-Angebot, Messebesuche
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch, Spieletests/-tips, Virenkiller, Programmierhilfen
Mitgliedsbeitrag: Schüler/Azubis monatlich 5 Mark, Erwachsene 10 Mark
Gründungsdatum: 1.1.92
Mitgliederanzahl: 12
Anschrift: ACE Amiga Computerclub Essen
Gerhard Rally
Keplerstr. 5
W-4300 Essen 1

Nintendo Superclub
Computer: Game Boy, NES
Leistungen: Hotline, Spieleverleih, Spiele Ankauf/Verkauf, Infoblatt
Schwerpunkte: Tips und Tricks
Mitgliedsbeitrag: monatlich 3 Mark, Aufnahmegebühr 5 Mark
Gründungsdatum: 15.1.92
Mitgliederanzahl: keine
Anschrift: Nintendo Superclub
Thorsten Jahr
Gertrudstr. 1
W-4330 Mülheim
0208/753976

Power 64
Computer: C64, Gameboy
Leistungen: Clubmagazin, PD-Software, Tips & Tricks, Flohmarkt
Schwerpunkte: Spiele, Programmiertips
Mitgliedsbeitrag: alle 2 Monate 4,50 Mark
Gründungsdatum: 3.1.92
Mitgliederanzahl: 2
Anschrift: Power 64
Andrea Matyssek
Stiftstr. 188
W-4983 Kirchengern 4
05223/75334

1. Atari Club Colonia e.V.
Computer: Atari XL/XE, Atari ST/STE, Atari PC,
Leistungen: Programmiersprachkurse, PD-Bibliothek, Clubmagazin, Workshop
Schwerpunkte: Jugendarbeit, Anwendungen, Programmerstellung, Computerhilfen, Testen von Hard- und Software, Interessengemeinschaft
Mitgliedsbeitrag: bis 18 Jahre 6,50 Mark, ab 18 Jahre 7,50 Mark

CLUBS CLUBS CLUBS CLUBS CLUB

Gründungsdatum: 8.1.88
Mitgliederanzahl: 275
Anschrift: 1. Atari Club Colonia e.V.
Raymund Straberg
Alzeyer Str. 32
W-5000 Köln 60
0221-172326 + 171868

VGC-Video Gamblers

Computer: , Mega Drive, Super Famicom, Neo-Geo, PC-Engine, Game Gear, Game Boy, Master System, Lynx, Jamma-Platinen
Leistungen: Clubmagazin, Tests, Tips und Tricks, Übersichten, Top Charts
Schwerpunkte: Spiele-Tests, News aus Japan, Messeberichte
Mitgliedsbeitrag: monatlich 50 Mark
Gründungsdatum: 1.5.88
Mitgliederanzahl: 1000
Anschrift: VGC-Video Gamblers
Andreas Knauf
Sander Str. 28
W-5060 Bergisch Gladbach 2
02202/37609

Amiga Strategy Club

Computer: Amiga,
Leistungen: Programmbörse, Kontakte, Tips und Tricks, Kaufberatung, Anleitungen
Schwerpunkte: Hardcore-Strategiespiele
Mitgliedsbeitrag: monatlich 8 Mark
Gründungsdatum: Dezember 1991
Mitgliederanzahl: bisher nicht abgedruckt
Anschrift: Amiga Strategy Club
Till Brückner
Pfarrer-Schneider-Str. 22
W-5300 Bonn 1
0228/666716

Future-All e.V.

Computer: C16, C64, C128, Amiga,
Leistungen: Messebesuche, Einsteigerhilfen, Foto-kopier-/Scannerservice
Schwerpunkte: Clubmagazin "PAD", Grafikbibliothek, Problemhilfen, PD-Software, Diskussionsabende
Mitgliedsbeitrag: monatlich 10 Mark, Schüler/Studenten 5 Mark
Gründungsdatum: 1.6.1989
Mitgliederanzahl: ca. 400
Anschrift: Future-All e.V.
Dieter Schmickler
Alte Str. 8
W-5340 Bad Honnef 6
02224/80668

Display Computerclub e.V.

Computer: alle Systeme, hauptsächlich PC,
Leistungen: Beratung/An- und Verkauf f. Hard- und Software, Infos, Rechtshilfen
Schwerpunkte: Computer-stammtische, besondere Hilfen für Einsteiger, Infoabende, Produktinfos
Mitgliedsbeitrag: Jahresbeitrag 24 Mark
Gründungsdatum: 1989
Mitgliederanzahl: 230
Anschrift: Display Computerclub e.V.
Michael Dexheimer
Hauptstr. 6
W-5409 Obernhof
02604/8495

Starsoft

Computer: PC,
Leistungen: Tips und Tricks, Hitparade, Sharewarespiele, 4 x Diskette im Jahr
Schwerpunkte: Problemlösungen, Shareware
Mitgliedsbeitrag: jährlich 40 Mark
Gründungsdatum: 1.2.88
Mitgliederanzahl: 20
Anschrift: Starsoft
Mathias Furlan
Bökenbusch 17
W-5600 Wuppertal 22
0202/665310

Club No. 1

Computer: alle Systeme,
Leistungen: Clubzeitung, PD-Pool, Tips und Tricks, Händlerrabatte, Spieletests, Hotline
Schwerpunkte: Kontakte knüpfen, Informationen austauschen
Mitgliedsbeitrag: keiner
Gründungsdatum: 08/91
Mitgliederanzahl: 80
Anschrift: Club No. 1
Michael Klessinger
Feldstr. 26
W-5630 Remscheid 11
02191/590832

Computerclub Hohenlimburg

Computer: PC's ab Dos 3.30,
Leistungen: Hilfestellungen bei Computer und Spielen, Problemlösungen bei Programmen
Schwerpunkte: Spiele von Lucasfilm
Mitgliedsbeitrag: nur Portoauslagen, Fax-und Telefongebühren bei Ausland
Gründungsdatum: 1990
Mitgliederanzahl: 5
Anschrift: Computerclub Hohenlimburg
Hans-Werner Wiekhusen
Im Klosterkamp 16
W-5800 Hagen 5
02334/54733

1. Wittener Computer Club

Computer: Amiga, C64, PC-AT alle,
Leistungen: Verbraucherberatung, Clubzeitschrift, Sammelbestellungen
Schwerpunkte: Programmierung, Problemdiskussion, PD-Pool, Kaufberatung, Clubtreffen, Hardwarebastelein
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark Berufstätige, 3 Mark Schüler, Anmeldung 10 Mark
Gründungsdatum: 9.2.1991
Mitgliederanzahl: 38
Anschrift: 1. Wittener Computer Club
Nils Stephan
Winsheimstr. 60
W-5810 Witten 5
02302/89451

Internationaler Lynx-Club

Computer: Atari Lynx I und II
Leistungen: Clubmagazin, Modulbörse und -verleih, Hardwarebasteleien
Schwerpunkte: Infos, Tips und Tricks, Ausleihen von Spielen, Spiele testen, Karten zu Spielen
Mitgliedsbeitrag: monatlich 3 Mark, Anmeldegebühr 5 Mark
Gründungsdatum: 1.1.91
Mitgliederanzahl: 180
Anschrift: Internationaler Lynx-Club
Hans-Jörg Sebastian
Siegfriedstr. 3
W-6384 Schmitten 3
06082/3364

Die hessische Amis

Computer: alle Amiga-typen,
Leistungen: Tips, Hilfen, Auslösungen, Wettbewerbe
Schwerpunkte: Verbreitung von PD-Programmen, Clubdisk mit Utilities, Programmen, Games aus dem PD-Bereich, Clubzeitschrift, Demo-Versionen von kommerzieler Software, Hilfen und Unterstützung der User bei Problemen mit Hard- und Software oder mit Unternehmen
Mitgliedsbeitrag: jährlich 20 Mark, Ausland 25 Mark
Gründungsdatum: 11.2.1991
Mitgliederanzahl: 89
Anschrift: Die hessische Amis
Steffen Bahr
Andreasruh 27
W-6401 Uttrichshausen
09742/576

Alexsoftware

Computer: Amiga 500,
Leistungen: Clubmagazin, Messebesuche, Programmierkurse, Hard- und Softwarehilfe
Schwerpunkte: Spieletests, Amiga-Basic, Sportgames-Turniere, Kontakte, PC Sprachen
Mitgliedsbeitrag: monatlich 5 Mark oder 50 Mark jährlich
Gründungsdatum: 1.12.1991
Mitgliederanzahl: 7
Anschrift: Alexsoftware
Alex Schmidt
Zellerstr. 66
W-6800 Mannheim 1
0621/372893

Druiden-Error-Soft-War

Computer: Amiga 500, MS-DOS, Plus 4, C64,
Leistungen:
Schwerpunkte: Lösungen zu Spielen
Mitgliedsbeitrag: keiner
Gründungsdatum: Mai 1987
Mitgliederanzahl: 8
Anschrift: Druiden-Error-Soft-War
Meik Fekeler
Gansauweg 54
W-3538 Marsberg
02992/8514

Sega: Games, People, Play

Computer: Sega Master System, Mega Drive, Game Gear
Leistungen: Sammelbestellungen, Modulverleih, Tips und Tricks, Wettbewerbe, Spieletests
Schwerpunkte: Hilfen, Erfahrungsaustausch, Lösungen
Mitgliedsbeitrag: keiner, nur Briefporto
Gründungsdatum: 11.11.91
Mitgliederanzahl: 20
Anschrift: Sega: Games, People, Play
Darius Malicki
Reilsheimerstr. 44/1
W-6919 Bammental
06223/49188

Versandet



Paul trifft im Hauptquartier der Atreides auf bekannte Gesichter (MS-DOS/VGA)

na ja

Zu dem Strategiespiel *Dune* kann ich nur sagen: Voll in den Sand gesetzt. Fühlen sich Fans des Buches zu Beginn des Spiels dank der bekannten Namen und Figuren auf Arrakis noch wie zuhause, kommt nach dem ersten gespielten Stündchen die totale Ernüchterung. *Dune* bietet auf Dauer so gut wie keine Abwechslung, die strategische Herausforderung tendiert gegen Null, und der Spielspaß verrinnt so schnell wie ein Eimer Wasser in der Sahara. Man braust in einer superlangweiligen (immerhin abschaltbaren) 3-D-Sequenz zu den Fremendörfern, spult dort auf vorgefertigte Fragen seine vorgefertigten Instant-Antworten ab und knattert dann zum Hauptquartier zurück, um dort seine ebenfalls vorgefertigten Berichte abzuliefern. Danach geht's zum nächsten Fremendorf... Unterbrochen wird das eintönige Einerlei kaum — ab und zu lockert eine grafisch nett gemachte Zwischensequenz den drögen Spielesandkuchen ein wenig auf — wenn der Spieler bis dahin nicht einschläft.

Frank Herberts Mammutroman *Dune: Der Wüstenplanet* gehört zu den Kultwerken der modernen Sf-Literatur. Echte Fans haben natürlich das fast 3000 Seiten starke und auf sechs Bände verteilte Werk durchgeackert. Weniger passionierte Leseratten führten sich nur den immerhin noch 600 Seiten langen ersten Band, der übrigens (eher mäßig) verfilmt wurde, zu Gemüte. Das französische Programmierteam Cyro (ehemals Exxos — *Captain Blood, Purple Saturn Day*), nahm sich nun der Romanvorlage an und bastelte um die literarischen Figuren herum ein Strategiespiel.

Wie Kenner des Buches wissen, ist *Dune* oder auch Arrakis, der einzige Planet im bekannten Universum, auf dem das "Gewürz", "Spice" oder "Melange" genannt, gefunden wird. "Spice" ist wahrlich ein Stoff, der es in sich hat: Es verlängert nicht nur das Leben, sondern dient den Navigatoren von Raumschiffen als unersetzliches Hilfsmittel.

Zwei Fürstenhäuser streiten sich auf Arrakis um das Gewürz. Auf der einen Seite stehen die "bösen" Harkonnens, auf der anderen die "guten" Atreides. Ihr steuert den Fürstensohn Paul Atreides. Die Aufgabe: Innerhalb von 80 Zügen (Spieltagen) Gewürz zu sammeln und eine schlagkräftige Armee aufzustellen.

Selbstredend buddelt Paul nicht selbst im Sand. Zu diesem Zweck müßt Ihr die einheimischen Bewohner Arrakis' zur Mitarbeit bewegen. Die Siedlungen der Fremen (so der Name der Einwohner) sind über die gesamte Planetenoberfläche verteilt. Dummerweise kennt Ihr nicht alle Dörfer — zu Beginn des Spiels sind es nur drei. Ihr startet im Hauptquartier der Atreides. Die Mitte des Bildschirms wird durch ein Fenster ausgefüllt, in dem Ihr Eure Umgebung in 3-D-Grafik seht. Per Mausklick wandert Paul durch die einzelnen Räume der Basis oder der Fremendörfer und trifft dort auf verschiedene Mitglieder seiner Familie oder Eingeborene. Ein Klick auf die betreffende Person, und Ihr könnt Euch mit den Leutchen unterhalten. Aus vorgefertigten Fragen und Anweisungen könnt Ihr eine passende Order herauspicken. Neben Informationen (z.B. über neue Dörfer oder nützliche Maschinen), verteilen die Personen kleine Aufgaben oder bieten sich als Begleiter an, von denen Paul maximal zwei mitnehmen kann.

Um von einem Ort zum anderen zu gelangen, reist Ihr wahlweise mit einer Art Hubschrauber oder später mit einem Sandwurm (eine gigantische Version unserer Regenwürmer). Einfach auf einer abrufbaren Arrakis-Landkarte den gewünschten Ort anklicken, und die Fahrt geht los. Auf einer weiteren Übersichtskarte könnt Ihr Euren Erfolg ablesen. Hier wird angezeigt, wie viele Gewürzgebiete Ihr besitzt, und wieviel dort produziert wird. Kleine Figuren auf der Karte repräsentieren Eure Arbeiter — bewegt sich die Figur, wird fleißig gegraben. Steht die Figur still, halten die Burschen gerade eine Siesta.

Die Bildschirmtexte unserer Testversion stammten noch von der englischen Fassung. Eine komplett ins Deutsche übersetzte Version kommt dieser Tage in den Handel. *mh*



Genre: Strategie
Hersteller: Virgin, Zirka-Preis: 110 Mark

MS-DOS 38 %
Grafik: 71 % Sound: 79 %
Schwierigkeit: mittel

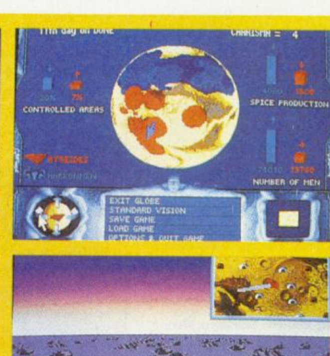
AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant



Andere Spielfiguren verraten Euch wichtige Hinweise (MS-DOS/VGA)

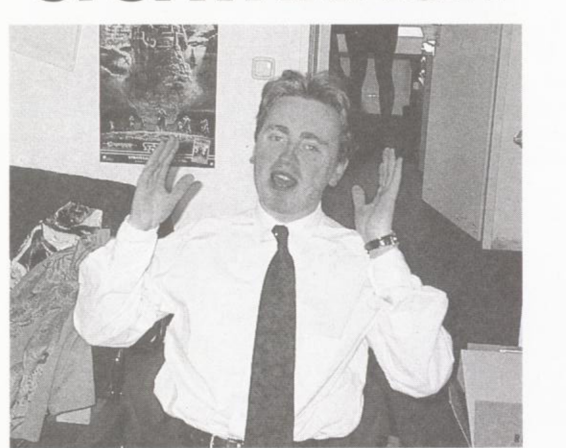




Edelgrafik und Infoflut: Landkarten geben ausführlich Auskunft; grafische Zwischensequenzen lockern etwas auf (MS-DOS/VGA)

WHO IS WHO?

J. CAVANAGH



John Cavanagh wurde 1961 in Irland geboren und ging nach dem College nach London, um Computerspiele zu programmieren. Nach einiger Zeit wurde John von Domark angestellt. Er liebt James-Bond-Filme ganz besonders, und da Domark ein Bond-Spiel herausbringen wollte, mußte er es programmieren. Nachdem John den Programmiererjob an den Nagel gehängt hatte, durfte er sich Software-Manager nennen und gründete das "In-House"-Label "Kremlin". Heute ist John Verkaufsmanager von Domark. *kn*

Softography: 1985: Green Beret (Atari XL/XE) 1986: Living Daylights (Atari XL/XE) 1987: Football Manager 2 (Amiga, Atari ST) 1988-91: Software Manager: Hard Drivin, Escape from the Planet of the Robot Monsters, Licence to Kill, Spy who loved me, Mig 29

FRAGT DR. BOBO:

Ihr sitzt im Dungeon fest und jemand hat den Schlüssel weggeworfen? Ab jetzt kein Problem mehr: Unser Fachmann für aussichtslose Situationen, Prof. Dr. Bobo, weiß Rat. Ein paar Zeilen von Euch auf dieser Karte und die Problemlösungsbrigade tritt in Aktion. VW



Mit 5 Mark dabei!

Muster

Private Kleinanzeige in



Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

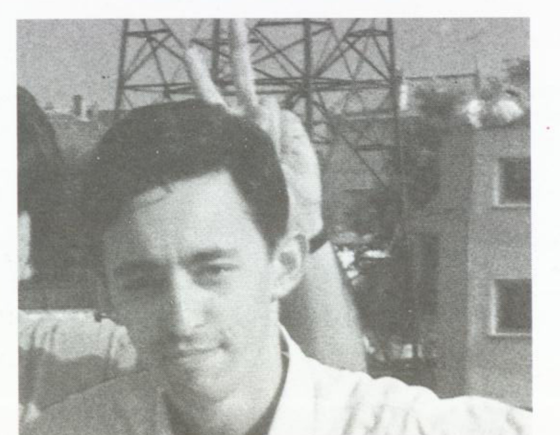
❒ **Amiga** ❒ **C 64/128** ❒ **MS-DOS-PCs** ❒ **Atari ST** ❒ **Game Gear** ❒ **Mega Drive** ❒ **Lynx**
❒ **GameBoy** ❒ **PC-Engine** ❒ **Super Famicom** ❒ **Kontakte** ❒ **Diverses**
DM 5,- liegen ❒ bar ❒ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum (Absender umseitig, bitte nicht vergessen) Ort Unterschrift

WHO IS WHO?

E. ZMIRO



Enrico "Z" Zmiro erblickte 1967 das Licht der Welt. Nach dem Studium fing er 1985 an, Lernsoftware auf dem Exel 100 zu programmieren. Wenig später wurde er bei Titus eingestellt und programmierte zwischen 1986 und 1990 verschiedene Spiele und Tools für den PC. Mit *Titus — The Fox* schuf er seinen bis jetzt erfolgreichsten Titel. Seit Monaten arbeitet Enrico an Routinen, die Bahnbrechendes auf dem Jump'n' Run-Sektor im MS-DOS-Bereich leisten sollen. *kn*

Softography: 1986-90: Erebus, Off Shore Warrior, Titan 1991: Battlestorm (MS-DOS-Umsetzung), 1992: Titus the Fox (Amiga)

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl)

Datum, Unterschrift

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Markt & Technik Verlag AG

Power Play

Redaktion

Hans-Pinsel-Straße 2

8013 Haar bei München

DR. BOBO-KARTE

INTERVIEW

Was wäre für Sie das größte Unglück? Meine Freundin zu verlieren.
Was ist für Sie das vollkommene irdische Glück? Meine Freundin.
Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten? Meine eigenen.
Was hassen Sie am meisten an einer Softwarefirma? Produkt-"Deadlines" und Veröffentlichungstermine.
Ihre Lieblingsmaler/Grafiker? Gary Larson.
Ihr Lieblingsmusiker/Komponist? Peter Gabriel.
Ihr Lieblingsschriftsteller? Phillip K. Dick.
Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten? Humor.
Ihre Lieblingsbeschäftigung Deutsches "Lager"-Bier…
Ihr Lieblingsprogrammierer? Geoff Crammond.
Ihr bestes Spiel Green Beret.
Ihr schlechtestes Spiel? Football Manager 2.
Das schlechteste Programmierteam? Binary Design (C64/Hard Drivin).
Wer oder was hätten Sie sein mögen? Formel-1-Fahrer — Senna, Mansell oder Schumacher.
Ihr Hauptcharakterzug? Witze machen und deutsches "Lager" trinken.
Ihr größter Fehler? Deutsches "Lager" zu trinken.
Welche Programmierer sehen Sie als die härteste Konkurrenz an? Geoff Crammond.
Welche Gestalt der Softwareszene verabscheuen Sie am meisten? Mario
Was verabscheuen Sie am meisten? Radarfallen der Polizei.
Welche geschichtlichen Gestalten verabscheuen Sie am meisten? Stalin.
Welche militärischen Leistungen bewundern Sie am meisten? Kampf um die Falkland-Inseln.
Ihr erstes Computer- oder Videospiel? Defender.
Ihr Lieblingscomputer? Macintosh.
Mit wem würden Sie gern zusammenarbeiten? Sinis (Mig-29-Team)
Ihre gegenwärtige Geistesverfassung? Will deutsches "Lager"!
Ihr Motto? Du bist dran.

INTERVIEW

Was wäre für Sie das größte Unglück? Allein zu sein. Weder Familie noch Freunde zu haben.
Was ist für Sie das vollkommene irdische Glück? In Freiheit zu leben, eine eigene Familie zu haben und in einem einigen und starken Vaterland zu leben.
Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten? Unwissenheit.
Ihre Lieblingsmaler/Grafiker? Michelangelo, Rembrandt Titus: Bob und Francis Fournier.
Ihr Lieblingsmusiker/Komponist? Judas Priest und Iron Maiden Titus: Christoph Fvre.
Ihr Lieblingsschriftsteller? Fritz Leiber, Steven King, Assimov, San Antonio.
Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten? Zart und niedlich soll sie sein.
Ihre Lieblingsbeschäftigung Kino, Video, Reisen, Entdecken und ferngesteuerte Rennautos.
Ihr Lieblingsprogrammierer? Gil Espeche.
Ihr Lieblingsspiel? Da gibt es einige. Meine Favoriten sind Emerald Mine, Fairy Tale Adventure, Indy 500 und Carrier Command.
Ihr bestes Spiel Titus the Fox.
Ihr schlechtestes Spiel? Erebus.
Wer oder was hätten Sie sein mögen? Der Herr der Welt.
Ihr Hauptcharakterzug? Beharrlichkeit und Freimut.
Ihr größter Fehler? Ebenfalls Beharrlichkeit und Freimut.
Welche Programmierer sehen Sie als die härteste Konkurrenz an? Gil Espeche.
Was verabscheuen Sie am meisten? Lügner und geldgierige Leute.
Welche geschichtlichen Gestalten verabscheuen Sie am meisten? Karl Marx und Francois Mitterand.
Welche militärischen Leistungen bewundern Sie am meisten? Den Barbarossa-Plan.
Ihr erstes Computer- oder Videospiel? Pac-Man in einer Kneipe.
Welche Gestalt der Softwareszene verabscheuen Sie am meisten? Niemanden.
Ihr Lieblingscomputer? Einen Amiga zum Spielen und einen AT zum Programmieren.
Ihre gegenwärtige Geistesverfassung? Lust auf alles! Ich will mich selbst übertreffen.
Ihr Motto? Si vis pacem, para bellum! (Willst du Fieden, bereite dich auf den Krieg vor.)

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer: ❐ Ja ❐ Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Absender

Name/Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Bitte frankieren. 60 Pfennig

Antwortkarte

Power Play

Kleinanzeigen

Markt&Technik Verlag AG

Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

POWER PLAY LESER SERVICE

ÄHM, ... RÄUSPER ... ALLE SAGEN ES SEI JETZT SO EINFACH SEINE POWER-PLAY-SAMMLUNG ZUM POWER-PACK AUSZUBAUEN ...

1/92
Das Beste zum Feste: Spiele-Power/ Insel der Träume: Monkey Island 2/ Stiftung Konsolentest: alle wichtigen Videospiel- Systeme im Vergleich/ Bullfrogs Götterbande kehrt zurück: Populous 2

2/92
Tips&Tricks total/ Gewinnspiel/ Wizzary 7 im Test - das beste Rollenspiel aller Zeiten/ Spiele des Jahres - Power Play die Highlights ´91







3/92
Rollenspiel-Cocktail: Ultima Underworld - Amberstar - Abandoned Places - Beholder 2 - Knightmare/ Players Guide/ Handheld- corner: Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx/ Krawall im All: Buck Rogers 2



4/92
Blick in die Zukunft: Trendware. Black Crypt: Furioses Rollenspiel für alle Amiga-Fans. A-Train: Exklusiv - Maxis neue Simulation. 25 Jahre Enterprise: Star Trek im Test

5/92
Fire & Ice: Der Knüller im Test. Fantasy-Futter: Neues vom Lemmings-Macher, High-End-Action auf dem Super NES. Männer, Mädchen & Motoren: Temporausch - die besten Rennspiele im Vergleich

6/91
Tolle Tips-Karten für "Prince of Persia". Weltraum-Wunder "Space Quest 4" im Test. Grandioses Tennisspiel "Final Match Tennis" für die PC-Engine. CD-ROM-Report: Laserdisc-Spiele originalgetreu auf dem Amiga.

7/91
Alle Neuigkeiten von der London-Messe: Jubel, Trubel, Spielspaß. Pfeilschnell im Vektorhimmel mit Chuck Yeager 2. Furioses Trio: Game-Boy-Giganten; Kult-Comic als Computerspiel: Hägar legt an.



8/91
Erster Bericht von der Chicago-Messe mit Stars, Stripes und Software. Wizkid dreht auf, sensible Softwares - Wizball-Nachfolger. Höhenflug in VGA: Flieger im Härtetest. Jet Fighter2, Chuck Yeager2



12/91
Über 60 Spieletests! Kaufberatung: die wichtigsten Computer im Test. Beholder 2: SSI verläßt die Dungeons/ Origins Höhenflug: Strike Commander

4/91
Sensible Software und Graftgold: Zwei berühmte Programmierteams enthüllen ihre neuen Projekte. Strategie aus Fernost: Die Taktik-Hits "Genghis Khan" und Nobunaga´s Ambition" im Test.

10/91
Software des Grauens ein Führer durch die Gruselspiele. Sim Ant der orginelle Nachfolger zu Sim Earth. Battle Isle, der Strategieknüller im Test

11/91
Nemesis 2 und viele andere Knaller für Game Boy. Exklusiv: Wizardry 7: neue Features, schöne Grafik, mehr Monster. Großer Bericht von der London-messe. Tag der Abrechung: Terminator 2



Telefonische Bestellungen bitte unter 089 - 240 132 28 aufgeben. Außer den hier aufgeführten Ausgaben könnt Ihr auch noch Heft 6/90, 7/90 und 8/90, 11/90, 12/90 und 2/91 unter der genannten Telefonnummer anfordern. Ansonsten Coupon ausfüllen und schicken an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220 in 8000 München 5

Ich bestelle für 6,50 DM pro Exemplar:

______ Ausgaben POWER PLAY Nr. ______

______ Ausgaben POWER PLAY Nr. ______

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung. Gesamtbetrag (zzgl. Versandkosten) ______

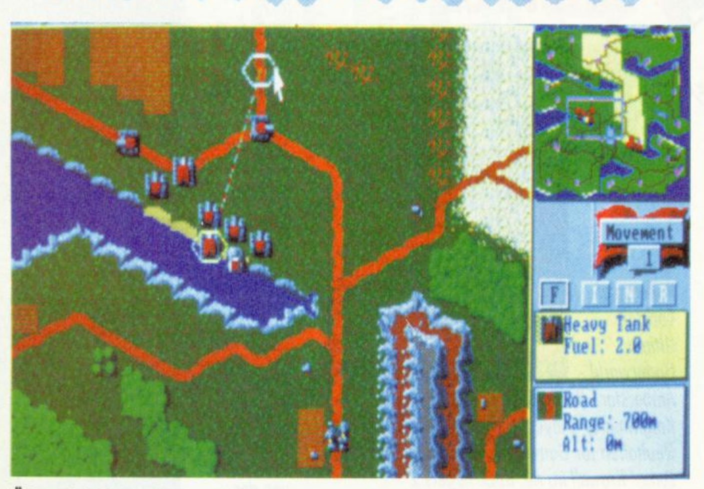
Name, Vorname

Straße, Hausnr.

PLZ, Wohnort

Schickt den ausgefüllten Coupon an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5.

General dagegen sehr



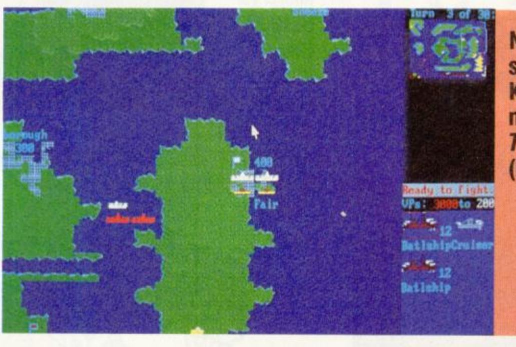
Übersichtlich: Kleine Panzer-Icons rattern über eine schmucke Landkarte (*Perfect General* MS-DOS/VGA)

The perfect General & The lost Admiral

In den USA genießen die beiden Strategiespiele *The perfect General* und *The lost Admiral* Kultstatus. Hierzulande sind die beiden Programme weitestgehend unbekannt. Mark Baldwin, der Schöpfer des Panzerspektakels *The perfect General*'s, wird unter Heim-Strategen allerdings schon etwas länger als "Geheimtip" gehandelt. Schuf er doch vor ein paar Jahren den erfolgreichen Strategieklassiker *Empire*.

In *The perfect General* führt Ihr, wahlweise gegen einen Computergegner oder via Modemverbindung, sowie Direktleitung gegen einen Kumpel, Panzerfahrzeuge, Artillerie, Infanterie und Pioniere in die Schlacht. Die Schauplätze der Auseinandersetzung sind fiktiv — rund ein Dutzend verschiedener Szenarien steht abrufbereit zur Verfügung. Die Kämpfe zwischen der "roten" und der "blauen" Armee sind in Runden unterteilt, in denen Ihr die Einheiten bewegen, Ziele avisieren und beschießen könnt. Vor der Schlacht kauft Ihr Euch mittels Punkten eine passende Truppe aus den verschiedenen Einheiten zusammen. Nach jeder Runde werden die übriggebliebenen Truppen, sowie bis dahin eroberte Städte (einfach mit einer Einheit drüberfahren) zusammengezählt und mit Punkten bewertet. Wer von den fertigen Szenarien nicht genug bekommt, kann auf eine Datendiskette zurückgreifen, die historische Schlachtfelder des 1. Weltkrieges enthält.

Ähnlich wie bei *The perfect General* läuft das Spielgeschehen beim *The lost Admiral* ab. Statt Landtruppen verschiebt Ihr hier Kriegsschiffe, wiederum rundenweise über eine Seekarte, die im Gegensatz zum jüngeren Kollegen nicht in Sechsecke, sondern in Rechtecke unterteilt ist. Ein weiterer Unterschied: *The lost Admiral* bietet keine Modem- oder Link-Option. So muß allein der Computer als feindlicher Kapitän herhalten. Neben einem simplen Einstiegsschlachtfeld, um Euch an die Bedienung zu gewöhnen, gibt's rund ein Dutzend Einzelszenarien (wieder fiktiv) oder einen "Campaign"-Modus, in dem spezielle Aufgaben erfüllt werden müssen. Hauptziel ist es, nicht nur die feindliche Flotte zu zerstören, sondern auch möglichst viele Hafenstädte zu erobern. Zu diesem Zweck dümpeln in Eurem Flottenverband, den Ihr zu Beginn individuell zusammenstellen dürft, nicht nur Schlachtschiffe und Flugzeugträger, sondern auch Transportschiffe. *mh*



Nicht ganz so schön wie der Kollege, aber mit mehr Tiefgang: *The lost Admiral* (MS-DOS/EGA)



Vor dem Start kauft Ihr Euch die erforderlichen Einheiten *Perfect General* (MS-DOS/VGA)

Verschiedene Szenarien sorgen bei *The lost Admiral* für die nötige Abwechslung

gut

Volker flucht, ich reibe mir die Hände: Meine schwere Artillerie hat Volkers Vormarsch im Keim erstickt. Nur noch rauchende Trümmer sind von den Pixel-Panzern meines Kollegen übrig. Bei *The perfect General* bleibt kein Auge trocken. Vor allem im Zwei-Spieler-Modus fährt das Programm mit dem Simpel-Charme zur Höchstform auf. Wer allein seine Truppen über Wald und Wiesen führen möchte, ist beim *The lost Admiral* allerdings etwas besser aufgehoben. Mit etwas mehr taktischem Tiefgang empfiehlt sich die Seeschlacht eher für Strategieveteranen und Solospieler, während *The perfect General* vor allem Einsteiger begeistern kann. Beide Spiele können zwar der Konkurrenz, vor allem der aus Japan, nicht ganz das Wasser reichen, aber Gelegenheitsgeneräle, die nach Feierabend mal schnell eine Runde spielen wollen, schöpfen aus dem vollen.

The perfect General

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Ubi-Soft, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 77%	**AMIGA**
Grafik: 41% Sound: 27%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: einstellbar	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant



The lost Admiral

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: QQP, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 73%	**AMIGA**
Grafik: 21% Sound: 8%	nicht geplant
Schwierigkeit: einstellbar	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant



THORWAL IN GEFAHR!
Das Land der stolzen Recken im Norden Aventuriens sieht düsteren Zeiten entgegen. Marodierende Orkbanden überfallen Bauernhöfe, plündern Siedlungen und verwüsten die Felder. Gerüchte mehren sich, daß ein großes Heer von Schwarzpelzen bereitsteht, um Tod und Vernichtung in die Städte zu tragen... Sind die Orks noch aufzuhalten? Die Thorwaler sind verzweifelt. Ein eigenes Heer kann nicht ausgehoben werden, und so setzt der Hetmann die letzten Hoffnungen in ein verschollenes Artefakt und eine Gruppe unerschrockener Abenteurer...

Unter Lizenz von Schmidt Spiele

Die Schicksalsklinge wird Sie in seinen Bann schlagen und dem grauen Alltag entreißen. Erleben auch Sie Aventurien, die Welt des Schwarzen Auges, in all seiner Vielfalt, tauchen Sie ein in eine phantastische Zeit und enträtseln Sie uralte Geheimnisse mit Ihrer Gruppe verwegener Abenteurer.

Ein Erlebnis, das Sie nie vergessen werden!

DIE SCHICKSALSKLINGE



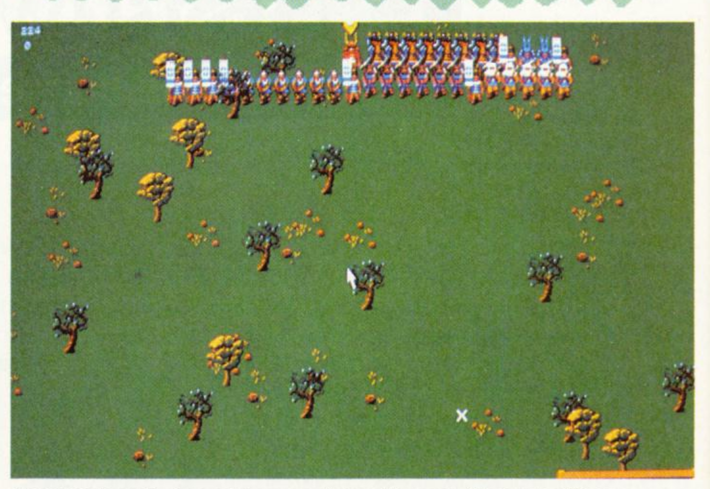
ATTIC Entertainment Software GmbH
Untere Vorstadt 37 · 7470 Albstadt 1



FANTASY PRODUCTIONS

We unchain your fantasies... ...on your Amiga, IBM PC and Atari ST

Harakiri



Samurai landet abgeschlagen auf den hinteren Strategieplätzen

Samurai

Wir befinden uns im Japan des 16. Jahrhunderts. In dieser "Zeit des Krieges" besteht Japan aus einer Gruppe kleiner, sich bekriegender Staaten, die jeweils von einem "Daimyo" regiert werden. Ihr schlüpft in dem fernöstlich angehauchten Impressionsstrategiespiel in die Rolle des Usaka San, einem dieser Fürsten, um durch erfolgreiche strategische Kämpfe Euer Herrschaftsgebiet um das Doppelte zu vergrößern. Dazu tretet Ihr entweder gegen den Computer oder einen menschlichen Gegner an. Eure Aufgabe besteht prinzipiell darin, Armeen und Soldaten verschiedenster Sorte einzukaufen und zu bewegen, um sie schließlich in die Schlacht zu schicken. Zur Auswahl stehen berittene oder unberittene Samurais, Arkebusier, Bogenschützen und Speerträger. Treffen zwei gegnerische Armeen aufeinander, wird ein Ausschnitt der großen Übersichtskarte herangezoomt. Auf diesem Bildschirm treten sich nun gut zwei Dutzend Sprites gegenüber, um sich gegenseitig die Köpfe einzuhauen. Dabei sind statistische Werte wie Angriffsstärke, Verteidigungsstärke, Feuerkraft und Moral von großer Wichtigkeit. *ri*

na ja

Puhh! *Samurai* ist ein halbherziges Strategiespiel mit historischem Hintergrund. Hat man erst einmal den komplexen, benutzerunfreundlichen Einstieg hinter sich, wartet das Spiel mit verwirrenden und oberflächlichen Spielelementen auf. Der Spielspaß versumpft im konfusen und langweiligen Herumgeklicke auf einige Icons. Ist es zu Beginn noch halbwegs faszinierend, die kleinen Männchen in die Schlachten zu lenken, wird *Samuarai* sehr schnell öde. Keine neuen Spielideen; Gags Fehlanzeige. Gerade diese hätten das einigermaßen solide Strategiekonzept angenehm verziert. So bleibt ein langweiliges Taktikgeklicke, das lediglich Nippon-Freaks gefallen könnte.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Impressions, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 28%
Grafik: 44% Sound: —
Schwierigkeit: mittel

AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

Viva Espana



Dramatisch: Ritter-Icon Lancelot bewegt sich von A nach B (Amiga).

Vengeance of Excalibur

Was wären wir ohne die britische Helden- und Sagenwelt? Hollywood wäre längst Pleite und auf den Monitoren bliebe es zappenduster. Zum Glück ist Verlaß auf König Artus, Robin Hood und Konsorten. Im aktuellen Fall dürfen wir, ganz im Sinn der europäischen Einheit, vier englische Fahrensleute auf ihren Questen und Amouren ins ferne Spanien begleiten. Wie schon im Strategievorgänger *Spirit of Excalibur*, steht auch in *Vengeance of Excalibur* besagtes Sagenschwert im Mittelpunkt der Handlung. Diesmal müssen wir mit unseren Ritterarmeen Spanien erobern, bevor wir Excalibur dem rechtmäßigen Eigentümer zurückgeben können. Die Armeen werden auf einer scrollenden Landkarte von Spanien hin und her bewegt, während unsere Ritter insgesamt sieben Missionen bestehen müssen. Die Ritter werden entweder vom Computer in die Schlacht gelenkt oder stehen unter unserem Oberkommando. *vw*

hilfe

Vergleicht man *Vengeance of Excalibur* etwa mit den Strategie-Epen von Koei, dann kann selbst der kernigste Ritter depressiv werden. Was uns hier vorgesetzt wird, ist weder technisch noch spielerisch zeitgemäß. Selbst Edelleute mit zwei Laufwerken werden zu leidgeprüften Diskettenwechslern. Durch die langen Ladezeiten vergeht noch der kleinste Motivationsfunkte. Auch spielerisch wird *Vengeance of Excalibur* nicht vom Atem der Geschichte gestreift: Wir müssen mit einem Minimum an Informationen Spanien erobern. Die Adventure-Elemente zerstören das letzte bißchen Spielfluß. So eine schnöde Vermarktung hat das Wunderschwert nicht verdient.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Virgin, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS – nicht geplant

AMIGA 23% – Grafik: 53% – Sound: 46% – Schwierigkeit: mittel

ATARI ST – in Vorbereitung

C 64 – nicht geplant

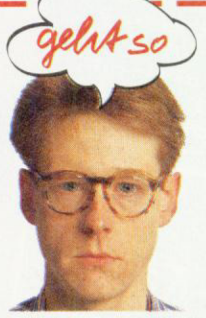
B-Picture



Ab in die nächste Bar: Ein Rausch per Mausklick.

Plan 9 from Outer Space

Edward D. Wood gehört zu den bekanntesten B-Film Regisseuren der Welt. Mit Recht, denn er hat den schlechtesten Film aller Zeiten auf dem Gewissen. Seiner unvergleichlichen Kreativität verdankt der Filmfan eine Katastrophensammlung erster Güte: Miserable Schauspieler, dilletantische Bauten und Tricks, selten dämliche Dialoge — in diesem Zukunftsschinken aus den 50er Jahren ist alles drin. Es bedarf schon einer gewissen englischen Exzentrik, um aus diesem Film ein Computerspiel zu machen. Gremlin ging das Wagnis ein und liefert mit *Plan 9 from Outer Space* ein klassisches "Point and Click"-Abenteuer ab. Mit zehn Befehlen klickt Ihr Euch durch Kalifornien und sucht nach verschwundenen Filmrollen. Rund 70 unterschiedliche Grafiken müssen erforscht und mit der Maus abgesucht werden, bis wir zur Filmvorführung laden dürfen. Das Programm wird in einer komplett deutschen Fassung ausgeliefert. *vw*



Das Beste an *Plan 9 from Outer Space* ist die beigelegte Videokassette. Endlich können sich Film-Freaks Edward Wood's unfreiwilliges Meisterwerk (mit deutschen Untertiteln) ins Regal stellen. Das Adventure schlägt sich ganz wacker, kann aber gegenüber den zahlreichen Mitbewerbern nur mühsam bestehen. In Zeiten komfortabler Maussteuerung à la Sierra oder Lucasfilm wirkt ein Befehlsmenü etwas antiquiert. Vollkommen unverständlich, warum man die animierten Taxifahrten nicht abbrechen kann — so schön sind die Grafiken nun auch wieder nicht. An leicht verquerem B-Picture-Humor herrscht kein Mangel. Deshalb gibt's einen Atmosphärebonus.

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 54% – Grafik: 48% – Sound: — – Schwierigkeit: leicht

AMIGA – in Vorbereitung

ATARI ST – nicht geplant

C 64 – nicht geplant



Du hast nur eine
CHANCE...
Jetzt wieder mit den neuesten Videospielen!
MASTER SYSTEM • LYNX • GAME GEAR
DM 7,-
2/92
VIDEO GAMES
KNALLHART GETESTET
SPIELE SENSATIONEN
Adventure Island 2
Empire strikes back
Legend of Zelda 3
Super Fantasy Zone
Mega Man 3
Monopoly
Castlevania 3
Bugs Bunny
Kick off
Robin Hood
Buck Rogers
Hook
15 SEITEN HEISSE NEWS
TRENDS & TRÄUM
Du willst alles über Videospiele wissen?
Du verlangst harte, objektive Tests für den richtigen Kauf? Dich interessieren aktuelle Marktneuheiten?
Dann hast Du nur eine Chance:
Du brauchst VIDEO GAMES –
die Videospiele-Zeitschrift mit noch mehr Spiele-Spaß pro Seite.
Denn VIDEO GAMES bringt Dir die ganze Spiele-Power nach Hause...
Die neueste VIDEO GAMES wartet auf Dich.
Hol sie Dir!
Ab 6.4.92 bei Eurem Händler!
VIDEO GAMES
TOTAL VERRÜCKT
TOTAL VERSPIELT

Am Rande des Taifuns



Auf der Landkarte verteilt Ihr Mühlen, Flugplätze und Weizenfelder

Storm Master

Seit Urzeiten liefern sich die beiden Dynastieinseln Eoliä und Sharkaania einen gnadenlosen Kampf. In Eoliä war der Posten als Ministerpräsident gerade frei, nun steht Ihr mitten im Siebenerrat und habt freie Hand, die Gegenpartei in mehreren verschiedenen Szenarien taktisch zu besiegen.

Im Rat können neun Personen angeklickt werden, die jeweils für einen bestimmten Aufgabenbereich stehen. Klickt man beispielsweise den Müllermeister an, gelangt man in ein Untermenü, in dem kleine Weizen-, Honig-, Tierzucht- und Mühlensymbole auf der Eoliä-Karte plaziert werden. Sie bestimmen die Infrastruktur des Landes und sind nötig, um und Geld zu scheffeln. Die Wissenschaften sind das Ressort eines weißbärtigen alten Herren, dem Leonaardo. Mit seiner Hilfe bastelt Ihr Euch Flotten von flugtauglichen Segelschiffen, um das gegnerische Land schließlich zu bombardieren. Haltet Ihr religiöse Rituale ab, habt Ihr auch den Wind auf Eurer Seite. Aus dem Zusammenspiel dieser Elemente heraus gewinnt Ihr dann gegen den Computergegner. *ri*



Das Sammelsurium an Strategiezutaten wirkt auf den ersten Blick etwas konfus. Wenn man allerdings etwas Geduld aufbringt, wird ein gewisses Interesse am Bau der Flotte und dem, was dahinter steckt, geweckt: Vor der Serienproduktion steht ein Design-Entwurf von Euch, die Bauteile bekommt Ihr am Markt und die Crew wird rekrutiert. Damit immer genug Geld da ist, verkauft Ihr angebaute Produkte. Die strategischen Verbindungen werden Euch allerdings schwer vermittelt; hätte man etwas mehr Liebe in die Benutzerführung (es wird ständig nachgeladen) gesteckt, hätte etwas wesentlich Leckeres und Anspruchvolleres aus *Storm Master* werden können.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Silmarils, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS	AMIGA 55%
in Vorbereitung	Grafik: 45% Sound: 30%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

Aliens hoch drei

Space Gun



Das Original zu *Space Gun* ist ein Standautomat mit zwei fest verankerten Lichtpistolen nebeneinander. Zwei Spieler laufen durch Raumschiffe und über Planetenoberflächen mit nur dem einen Ziel, die Alien-Brut zu vernichten. Selbstmörderischerweise huschen einem bei diesem Unternehmen verschiedene Aliens vor die Kimme. Im Kampf um Leben und Tod ziehen die Viecher meist jedoch den kürzeren.

Die Nachteile der technisch ganz soliden Ballerumsetzung liegen auf der Hand: Das Gefühl der Knarren (inklusive Nachladen) geht bei einem Joystick-Wettkampf restlos verloren.



Positiv: Ihr könnt auch mit der Maus herumballern.

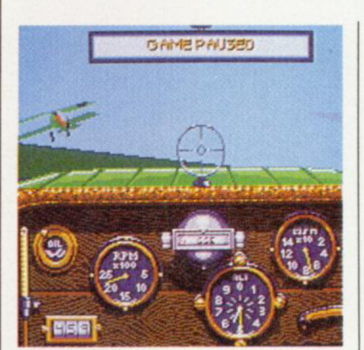
Deshalb unterstützt das Spiel auch den "Trojan Light Phaser", aber wer hat den schon? Bleibt eine halbherzige Ballerei zum Abreagieren. *ri*



STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 60 bis 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 32%
nicht geplant	Grafik: 43% Sound: 26%
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64 9%**
in Vorbereitung	Grafik: 9% Sound: 19%
	Schwierigkeit: schwer





Knights of the Sky

Microproses' *Red-Baron*-Konkurrent *Knights of the Sky* macht auf dem ST keine schlechte Figur. Ebenso wie auf dem Amiga, besticht das Spiel im Gegensatz zur MS-DOS-Version durch erstaunlich flotte Vektorgrafik und durchdachte Steuerung. Für Simulationsfans eine durchaus sinnvolle Kapitalanlage, zumal *Knights of the Sky* zur Zeit die einzige Doppeldeckersimulation auf dem Atari ST ist. *kn*

Genre: Simulation
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 100 Mark

ATARI ST 72%
Grafik: 69% Sound: 66%
Schwierigkeit: einstellbar

Alcatraz

Gegenüber der Amiga-Version hat sich auf dem Atari ST nicht ein Pixel des ominösen *Hostages*-Nachfolgers geändert. Selbst der Sound ist identisch. Wieder wird, wahlweise auch zu zweit, durch die Gegend gehumpelt und alles niedergetreten, -geschossen und -gebombt, was herumläuft. Im Endeffekt dasselbe militant-geschmacklose Gemetzel wie auf dem Amiga und immer noch gewaltig gewalthaltig. *kn*

Genre: Action
Hersteller: Infogrames
Zirka-Preis: 90 Mark

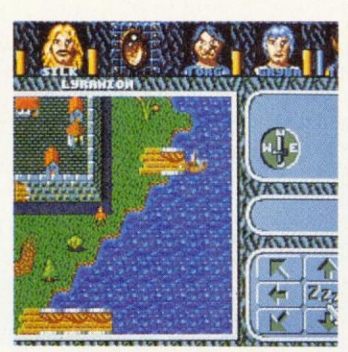
ATARI ST 47%
Grafik: 58% Sound: 32%
Schwierigkeit: mittel



Roger Rabbit

Die Amiga-Version des Disney-Dramas um Roger ist etwas angenehmer zu spielen als das PC-Vorbild. Der langohrige Held muß zahlreiche Levels überwinden, um Baby Hermann zu retten. Dazu kann er in kleinen animierten Sequenzen Gegenstände manipulieren. So preßt er sich zum Beispiel durch eine Walze, um unter dem Türschlitz durchzukommen. Zwar nicht sehr anspruchsvoll, aber sehr lustig. Ihr dürft *Roger Rabbit* nur von Festplatte spielen. *ri*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Infogrames
Zirka-Preis: 90 Mark
AMIGA 41%
Grafik: 58% Sound: 58%
Schwierigkeit: mittel



Amberstar

Die Suche nach dem verschollenen *Amberstar* findet jetzt auf dem Amiga statt. Wer allerdings eine an die Hardwarefähigkeiten des Amigas angepaßte Version erhoffte, wird enttäuscht. Die Grafik ist zwar gut, aber auf dem Amiga wären mehr als nur die 16-ST-Farben sicher schöner gewesen. Ansonsten: Die gigantische Fantasystory von *Amberstar* lädt ebenso zum mitspielen ein, wie das Kontingent ekliger Monster und furioser Puzzles. *ri*

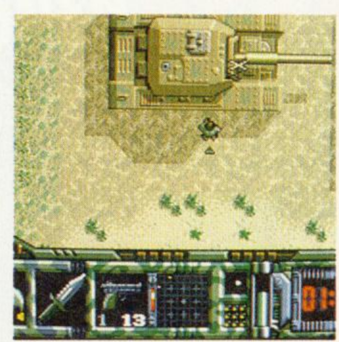
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Thalion
Zirka-Preis: 100 Mark
AMIGA 85%
Grafik: 74% Sound: 70%
Schwierigkeit: mittel



Eye of the Beholder 2

Das gespannte Warten hat ein Ende: Haben PC-Besitzer schon vor Wochen den fiesen Obermotz aus *Eye of the Beholder 2* vertrieben, kommen jetzt Monsterjäger mit einem Amiga zum Zug. Die 32-Farben-Grafik und der genügsame, aber stimmungsvolle Sound stehen der PC-Pracht kaum nach. Auch Rollenspieleinsteiger werden ihren Spaß mit der besseren Fortsetzung haben. *ri*

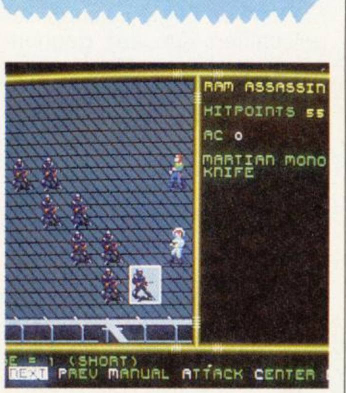
Genre: Rollenspiel
Hersteller: SSI
Zirka-Preis: 100 Mark
AMIGA 82%
Grafik: 80% Sound: 68%
Schwierigkeit: mittel



Special Forces

Spielerisch fantastisch, ist die vorzügliche Mischung aus Strategie und Action, *Special Forces*, kein Programm für Kinderhände. Trotz der moralischen Fragwürdigkeit bietet das Spiel für reifere Jahrgänge eine Alternative zur normalen Taktikkost im Trockenstil. Nichts für "Rambos", die Ihre vierköpfige Soldatencrew dazu benutzen wollen, viele Sprites umzunieten, sondern für besonnene Strategen mit einem Hang zum Actionspiel. *kn*

Genre: Action
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 100 Mark
AMIGA 84%
Grafik: 74% Sound: 62%
Schwierigkeit: einstellbar



Buck Rogers 2

Wer mal was anderes als Drachen und Orks erlegen will, kauft sich mit *Buck Rogers 2 — The Matrix Cubed* eine Alternative zum Fantasy-Alltag. Das zweite Abenteuersammelsurium (besteht aus verschiedenen Minimissionen) des immergrünen Raumhelden kann durchaus überzeugen. Besonders das originelle Skill-System und die erfrischend anderen Raumgefechte motivieren bis zum Endgegner. Auch technisch gibt's nicht's zu meckern. *vw*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: SSI
Zirka-Preis: 100 Mark
AMIGA 78%
Grafik: 71% Sound: 59%
Schwierigkeit: einstellbar



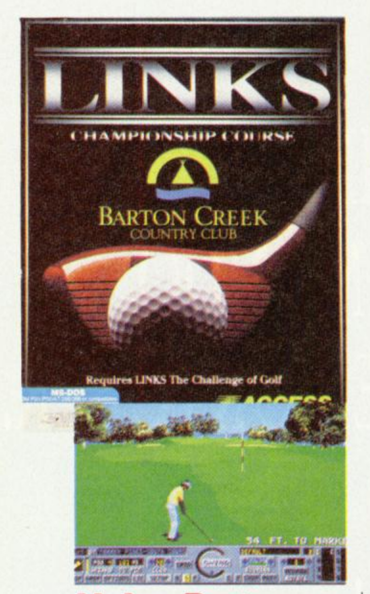
Pools of Darkness

Ein paar Abstriche an der Grafik müssen wir bei der Amiga-Version leider machen: Ganz so exzellent wie das VGA-Vorbild ist sie nicht gelungen. Zum Glück ändert das nichts an der saftig-opulenten Story, die uns in Windeseile in den Rollenspielhimmel trägt. Nach langer Durststrecke endlich wieder ein Programm von SSI, das restlos überzeugen kann. Wer nicht von den "Forgotten Realms" lassen kann, ist hier bestens aufgehoben. *vw*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: SSI
Zirka-Preis: 100 Mark
AMIGA 83%
Grafik: 72% Sound: 59%
Schwierigkeit: einstellbar


ÜBERNIMM
DAS KOMMANDO
DES ROTER OKTOBER...
DIE JAGD
BEGINNT!
Official Nintendo Seal of Quality
Sie schleichen sich heran... bombadieren Dich... und greifen Dich an. Es gibt sogar einen heimlichen Saboteur an Bord.
Du bist Kapitän Ramius und kommandierst über das perfekte Atom-U-Boot.
Dein Ziel... zum Feind überlaufen.
Ein Spiel mit Strategie, Handlung & Geschicklichkeit!
JAGD
AUF
ROTER
OKTOBER
LICENSED BY NINTENDO FOR PLAY ON THE NES™ & GAME BOY™ SYSTEMS
Vertrieb:
Allan Deutschland GmbH
Rosenstr. 7
8000 München 2
allan
NINTENDO, NES and GAME BOY are trademarks of NINTENDO.
TM and copyright © 1992 Paramount pictures.
All Rights Reserved.

SCENERY CORNER



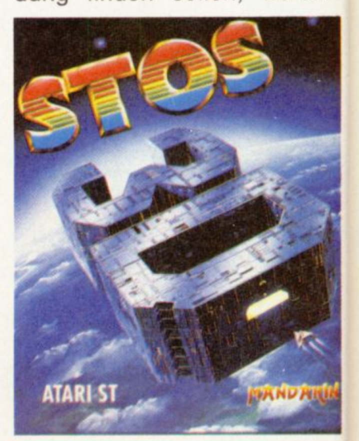
Links: Barton Creek

Hobby-Golfer, die angesichts der teuren Golfclubpreise nur selten das Vergnügen haben, auf einem echten Rasen zu spielen, greifen gerne auf die elektronische Alternative zurück. Eines der beeindruckendsten Golfprogramme des letzten Jahres war sicherlich das Edelspiel *Links*. Mammutgrafiken, Digisounds und andere technische Finessen fraßen soviel wertvollen Festplattenplatz, daß das Hauptprogramm nur mit einem einzigen Kurs aufwartete. Zu wenig, so die einhellige Meinung der Golffetischisten in unserer Redaktion. Hersteller Access gab freimütig zu, daß weitere Kurse in Form von Scenery-Disketten in Vorbereitung sind. Von Platzmangel also keine Rede. Leider müssen die allerdings sehr gut umgesetzten Pixel-Pendants zu berühmten Originallöchern extra bezahlt werden. Bislang sind vier Kurse erschienen. Der Neueste ist *Barton Creek*. Keine Frage: Golffans kommen um die *Links*-Extra-Disketten kaum herum. Denn auf Dauer ist der Solo-Kurs des Hauptprogramms ein wenig langweilig.

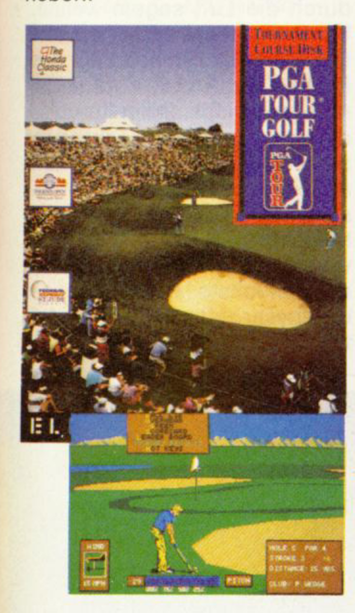
STOS 3-D

Spiele selber machen! Das ist der Wunschtraum vieler. Leider hapert es meistens an Programmierunkenntnis, das Traumspiel nicht selbst bauen zu können. Clevere Softwarefirmen nutzen dies aus und veröffentlichen "Construction-Kits", mit denen auch Nicht-Programmierer in kurzer Zeit ein ansehnliches Spiel zustandebringen. Für den Atari ST und den Amiga gibt's beispielsweise die Programme der *STOS*-Serie. Diese Reihe bietet neben nützlichen Utilities eine simple Basic-ähnliche Programmiersprache, die auch den Einsteiger vor wenig Probleme stellen sollte. Neuster Sproß der *STOS*-Reihe ist das *3-D*-Set. Mit dem *STOS 3-D* seid Ihr in der Lage, selber Programme zu basteln, die auf 3-D-Vektorgrafik basieren — zum Beispiel eine eigene Flugsimulation oder ein Spiel im Stil von *Starglider*.

Die einzelnen Objekte, die später in dem Spiel Verwendung finden sollen, werden



komfortabel mit einer Art elektronischem Baukasten zusammengeklickt. Um die Objekte in das künftige Spiel einzubinden, müßt Ihr auf die eingebaute Programmiersprache zurückgreifen. Natürlich sind die Möglichkeiten des *STOS*-Systems etwas eingeschränkt. Erwartet also nicht, daß Ihr auf Anhieb den Spieleknüller zusammenzimmert. An die Qualität von "professioneller" Spielesoftware kommen die Heimwerke kaum heran. Außerdem ist *STOS 3-D* nur für Leute interessant, die bereits die anderen Module haben. Wer nur ein 3-D-Spiel konstruieren möchte, ist deshalb bei dem *3-D-Construction-Set* von Domark etwas besser aufgehoben.



PGA Tour Golf: Tournament Course

Was dem Frischling *Links* recht ist, ist dem Klassiker *PGA-Tour Golf* nur billig. Auch für den berühmten Oldie gibt's jetzt eine famose Zusatzdiskette. Gleich drei Golfkurse bietet die *PGA Tour Golf: Tournament Course Disk*. Die Golfplätze, auf denen die Turniere "Honda Classic", "Phönix Open" und "St. Jude Classic" ausgetragen werden, sind auf der Scenery-Diskette zusammengequetscht. Bei der Auswahl der Kurse hat Electronic Arts ein glückliches Händchen gehabt. Für Besitzer des Hauptprogramms lohnt sich die zusätzliche Ausgabe allemal.

P-80 Tour of Duty

Wer bei der Flugsimulation *Secret Weapons of the Luftwaffe* auf deutscher Seite mit den Düsenjets (z.B. der Me-262) über die digitale Landschaft brauste, möchte den kernigen Jet nicht mehr missen. Jetzt bekommt die amerikanische Seite ebenfalls düsengetriebene Verstärkung. Mit der *P-80 Tour of Duty*-Scenery-Diskette ist jetzt die zweite Tour of Duty-Diskette für *Swotl* erschienen — zwei weitere sind zur Zeit noch in Vorbereitung.

Hauptakteur ist der P-80-Jet, der allerdings erst nach dem zweiten Weltkrieg in Erscheinung trat. Hier könnt Ihr nun am Rad der Geschichte ein wenig drehen, und mit der P-80 gegen die Me-262 oder die "Gotha" antreten. Obwohl die P-80 kein "echter" amerikanischer Jet ist (er wurde von den Briten gekauft), findet Ihr nach der Installation die P-80 in der Sammlung amerikanischer Flugzeuge. Neben Begleitschutzmissionen dient die P-80 als Jagdbomber.

Alles in allem bietet die *Tour of Duty Disk 2* nicht viel Neues. Größtes Manko ist in meinen Augen der Preis — für einen Flieger mehr rund 60 Mark über den Ladentisch zu schieben, ist ein wenig dreist. Die P-80 ist sicher eine fliegerische Bereicherung, aber wir kommen auch ohne den Düsenjäger aus. Mir persönlich zum Beispiel liegt da die P-38 der ersten Zusatzdiskette viel mehr am Herzen.



Name	Hersteller	Systeme	Zirka-Preis	Power-Wertung
Links: Barton Creek	Access	MS-DOS	60 Mark	empfehlenswert
PGA Tour Golf: Tournament Course	Electronic Arts	Amiga/ MS-DOS	50 Mark	hervorragend
P-80 Tour of Duty 2	Lucasfilm Games	MS-DOS	60 Mark	für Fans
STOS 3-D	Mandarin	Atari ST, Amiga	70 Mark	durchschnittlich

Compilation Corner

Na, wer sagt's denn. Die ersten CD-Compilations trudeln ein. Ubi-Soft packt auf der *Crystalia*-Sammlung gleich fünf alte Spiele auf den neuen Datenträger. Außerdem, wie fast jeden Monat, im Angebot: Zwei Spielesammlungen von Domark. *vw*

Crystalia

Das Vorhaben ist löblich und die Speicherkapazitäten der CD sind fast unbegrenzt. Ubi-Soft konnte so gleich fünf Programme auf einer Scheibe vereinen. Das interessanteste Spiel der Auswahl ist zweifellos das Science-fictionabenteuer B.A.T. Wer auf morbid-schöne Endzeitgrafiken steht und



Spaß an gehaltvollen Rätseln hat, kommt zweifellos auf seine Kosten. Anders ist die Lage beim Spiele-Oldie *Night Hunter*. Das Action-Adventure ist nun ganz gewiß nicht mehr auf der Höhe der Zeit. Auf diese Art von Recycling können wir gerne verzichten. *Pick'n Pile* dagegen kann den Spielefreund schon etwas mehr erfreuen. Das recht ungewöhnliche Geschicklichkeitsspiel erfreut durch bunt-positve Kugelgrafik und ein frisches Spielprinzip. Das Ritterabenteuer *Iron Lord* verbindet einen nicht zu anspruchsvollen Adventure-Teil mit ein paar Actionspielchen und kommt Neulingen in der Ritterzunft gerade recht. *Pro Tennis Tour* übernimmt auf dieser Sammlung souverän die Position des Lückenfüllers.



Diese Zusammenstellung älterer Domark-Titel für den Personalcomputer kann nur strekkenweise überzeugen. *Castle Master*, das leicht angegraute 3-D-Entdeckerspielchen mit Gruseltouch ist zwar immer noch ganz nett, in Zeiten eines *Ultima Underworld* aber leider nicht mehr ganz auf der technischen Höhe. *Hard Drivin 2* bietet zwar zwei Rennstrecken mehr als der Vorgänger, kann aber ob arger Geschwindigkeitsprobleme nicht überzeugen. *MiG-29 Fulcrum* ist eine recht pflegeleichte Flugsimulation für Computerpiloten die nur sporadisch eine Runde durch die Luft segeln wollen. Für Profis etwas anspruchslos. Die Computerumsetzung des Brettspiels *Trivial Pursuit* ist nur etwas für Rätselfreunde die über gute Englischkenntnisse verfügen. *Escape from the Planet of the Robot Monsters* hat nicht nur einen der längsten Titel der kurzen Softwaregeschichte, sondern stellt auch höchste Ansprüche an die Joystickfähigkeiten des Actionfreunds.



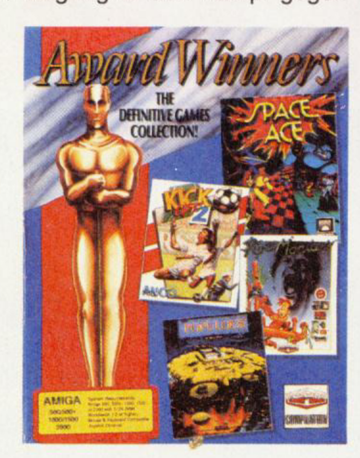
TNT 2 Double Dynamite

Die fünf aktuellen Tengen-Automatenumsetzungen hätte man am besten gleich in der Versenkung verschwinden lassen, sie sind keine Empfehlung für das jeweilige Computersystem. *Stun Runner* versetzt uns hinter das Lenkrad eines futuristischen Motorrades. Leider ruckelt die Grafik in einem solchen Schneckentempo daher, daß der Spieler gleich wieder aussteigen wird. Nichts anderes wiederfährt uns mit *Hydra*, diesmal tuckern wir beschaulich mit einem Jetfoil durch unansehnliche Grafiken. Leider kommt auch bei *Hard Drivin II* die klaustrophobische Enge des großen Automatenvorbilds in keiner Weise rüber. Etwas besser sind wir mit *Badlands* bedient. Das actionhaltige Rennspiel war dem damaligen POWER-PLAY Tester immerhin 67 Prozent wert. Die Piraten im Actionspiel *Skull & Crossbones* konnten dagegen nur mäßige 42 Prozent auf dem Schatzkonto verbuchen.

Award Winners

Empire kündigt mit *Award Winners* gleich vier preiswürdige Programme an. Zumindest *Populous* wird diesem Anspruch vollauf gerecht. Bullfrogs Strategieklassiker schmückt jede Sammlung und ist immer noch ein Muß für den Spieleprofi. Ähnlich sieht es mit dem Geschicklichkeitsspiel *Pipe Mania* aus. Die feuchtfröhliche Bastelei um Rohre, Muffen und Wasserbrüche ist ebenfalls zu empfehlen.

Etwas anders sieht die Lage schon mit Don Bluth's *Space Ace* aus: Ihr steuert den Junghelden Ace mittels Joystickbewegung in den Kampf gegen



Oberbösewicht Borf. Stimmt die Richtung, dann wird ein neues Bild geladen, andernfalls segnet Ace formschön das Zeitliche. Leider krankt die schöne Idee an den langen Ladezeiten. Die durchaus ansprechende Fußballsimulation *Kick Off 2* beschließt den Reigen der "Gewinner".

Titel	Hersteller	Zirka-Preis	Systeme	Wertung
TNT 2	Domark	50-70 Mark	Amiga/ST/ C64	für Fans
PC Games Collection	Domark	120 Mark	MS-DOS	durchschnittlich
Award Winners	Empire	100 Mark	Amiga/ST/ MS-DOS	empfehlenswert
Crystalia	UBI-Soft	150 Mark	CD-ROM (MS-DOS)	durchschnittlich

Die Wertungsskala: hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans, mangelhaft

PIXEL-OLYMPIADE

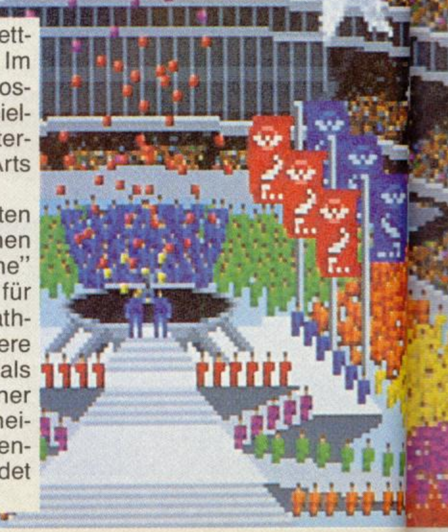
1992 — Das letzte Jahr des Olympiadoppelpacks. Für *POWER PLAY* Grund genug, das beliebte Sportspielgenre unter die Kampfrichterlupe zu nehmen.

Barcelona '92 steht vor der Tür, die Goldhatz in Albertville wurde aus deutscher Sicht bravourös überstanden. Dank östlichem Sportlerzuwachs ist die Bundesrepublik zum ernsthaften olympischen Konkurrenten der Supermächte USA und GUS avanciert.

Spieletechnisch wurde das "olympische" Genre 1984 mit Epyx' *Summer Games* eingeläutet, pünktlich zu Beginn der Sommerspiele in Los Angeles. Ganze Familien klebten wochenlang vor dem C64, auf der Jagd nach Weltrekorden und olympischem Edelmetall. Nicht minder erfolgreiche Nachfolger trugen die Fackel weiter. Nach einem weiteren Sportspielschub zur 88er Olympiade zogen sich jedoch die meisten Programmierer aus dem olympischen Sportbusiness zurück. Vorbei schienen die Zeiten grandioser Leichtathletiksimulationen und neckischer Abwandlungen. Tennis-, Golf- und Fußballspiele haben den Sportspielmarkt seither fest in der Hand.

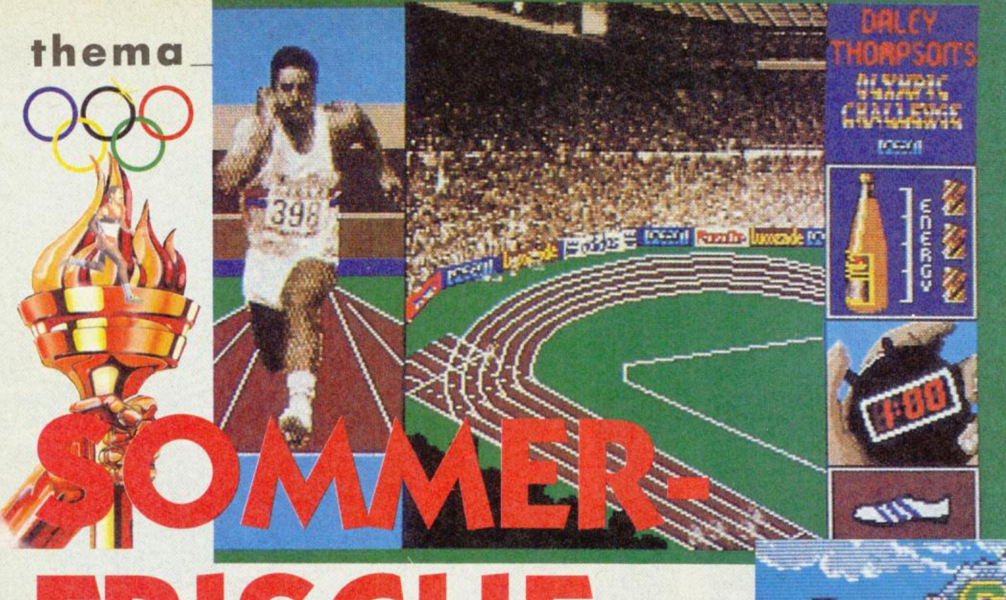
Im Olympiajahr 1992 bahnt sich allerdings ein Revival der "Viele-Disziplinene"-Spiele an: Pünktlich zu den Winterspielen in Albertville lockte Accolade mit dem überzeugenden *Winter Challenge* die Wettkampffans vor den Monitor. Im Sommer soll's erst richtig losgehen: Eine geballte Sportspielladung ist gewiß. Ein Wintersportspiel von Electronic Arts ist ebenfalls in Arbeit.

Auf den folgenden Seiten verschaffen wir Euch einen Einblick in das "olympische" Spielgenre und picken für Euch die Rosinen aus dem athletischen Kuchen. Einige ältere Titel werden dieses Jahr als Budgetsoftware oder Teil einer Compilation (wieder-)erscheinen. Ein Ausblick auf kommende Höchstleistungen rundet den Überblick ab.





GOLD
SILVER
BRONZE
MICROIDS

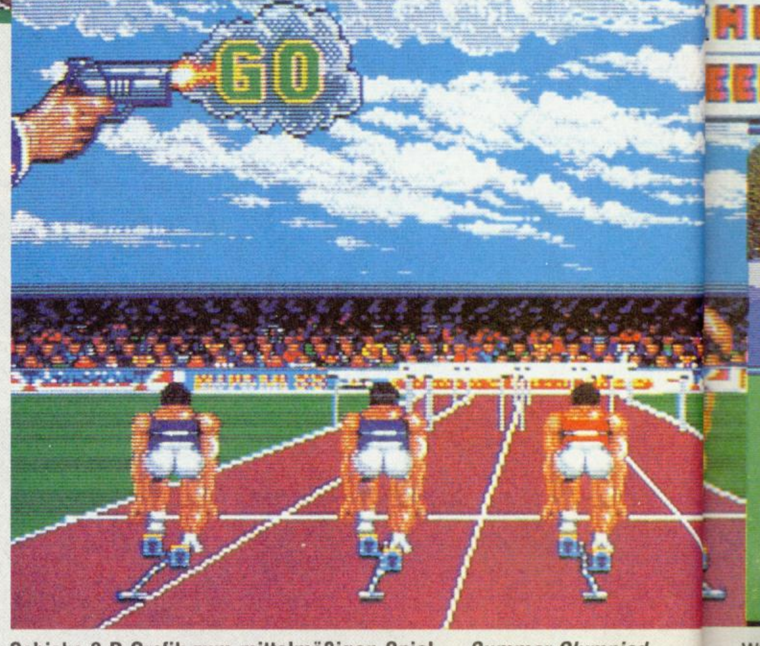


SOMMER-FRISCHE

Sportspiele, die olympische Disziplinen simulieren, haben grundsätzlich drei Dinge gemeinsam. Zum einen kommen sie "periodisch" auf den Markt, was heißen soll: Alle vier Jahre (in Zukunft alle zwei) findet eine Olympiade statt, die für die Computerwelt meist mit einer Sportspielflut endet. Zwischen den Olympiaden herrscht relative Sportspielebbe. Zum zweiten bieten diese Spiele fast alle mehrere Disziplinen. Und drittens: Alle dürfen zu zweit, zu viert oder gar mit acht Spielern gemeistert werden.

Bekanntester Hersteller ist die Firma Epyx, die 1984 mit **Summer Games** die Welle der "intelligenten" Disziplinensammlungen ins Rollen brachte. Der Grundstein wurde allerdings Anfang der 80er von Activision auf dem Atari VCS 2600 gelegt. Das Zehnkampfmodul **Decathlon** fesselte die Videospieler derart an den Bildschirm, daß der Erfinder David Crane zum ersten Star-Programmierer aufstieg. So spaßig der Zehnkampf war, so simpel lief die Steuerung ab: Joystick-Rütteln pur.

Summer Games bot dagegen schon etwas anspruchsvollere Unterhaltung. Dank der vielen Disziplinen und ihrer unterschiedlichen Steuerungsarten war dieses Spiel an Abwechslung zur damaligen Zeit kaum zu überbieten. Es fesselte aufgrund des "allgemeinverständlichen" Spielprinzips ganze Familien samt Opa, Oma und Urgroßeltern an Mattscheibe und Joysticks. Hier wurde im 100-Meter-Lauf um die Wette gerüttelt, beim Stabhochsprung der Feuerknopf bearbeitet und im Schwimmwettbewerb der Joystick im



Schicke 3-D-Grafik zum mittelmäßigen Spiel — *Summer Olympiad*

Takt geschwenkt. Man durfte turnen, eine Staffel laufen oder sogar Turm- und Stabhochspringen.

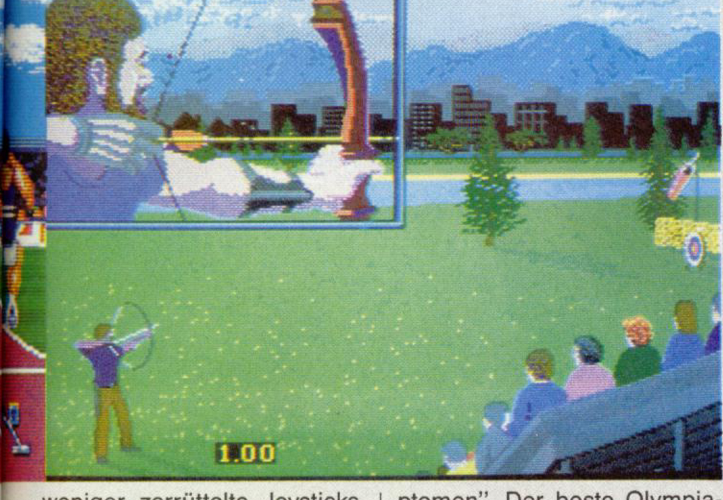
Nachfolger ließen nicht lange auf sich warten, und so ging's mit **Summer Games 2** 1985 weiter. Dieses Spiel enthielt diejenigen Sportarten, die im ersten Teil keinen Platz mehr fanden, und übertraf in puncto Grafik und Spielspaß sogar das Original. *Summer Games 2* forderte vom Spieler weniger zerrüttelte Joysticks, dafür um so mehr feinfühliges Agieren. Bei Dreisprung, Rudern, Speerwerfen, Springreiten und Radfahren regierte geschicktes Timing. Ebenso wie bei Hochsprung, Fechten und Kajakfahren. Noch heute gilt *Summer Games 2* als *das* Referenzprogramm für Sportspielsammlungen.

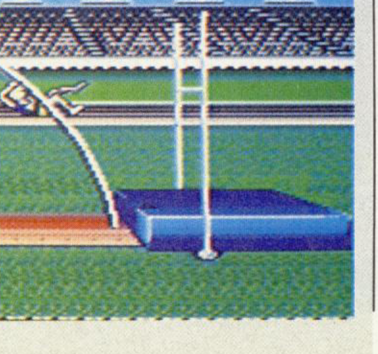
Alle C-16- und Plus-4-Fans durften sich 1986 auf Kingsofts **Sommer Olympiade** freuen. Hier wurde wieder um die Wette geradelt, gesprungen und Kanu gefahren. Im gleichen Jahr schuf Epyx mit **World Games** eines ihrer erfolgreichsten, weil lustigsten Spiele. Neben Disziplinen wie Faßspringen, Baumstammjonglieren und Bullen-Rodeo gab's auch "richtigen" Sport: Gewichtheben und Slalomfahren.

Kaum nahte 1988 das nächste Olympiajahr, jagte ein Sportspiel das andere. Und diesmal wurde, was in vorhergegangenen Jahren nur auf 8-Bit-Computern zu sehen war, auch auf die ersten 16-Bit-Maschinen umgesetzt. In Tynesofts **Summer Olympiad** beeindruckte nur noch die tolle Grafik. Die abgegriffene Steuerung ermüdete den Spieler allzu schnell, kleine Schlampereien im Spieldesign siedelten dieses Programm nur noch im oberen Mittelmaß an. Ähnliches galt für *Daly Thompson's Olympic Challenge*. Neckische Grafik gibt's zuhauf, der Rest wandelte auf den Spuren des Ur-*Decathlon:* Joystick-Gerüttel pur. Die Idee des Trainings vor jedem Wettkampf war zwar nicht schlecht, bescherte aber nur einen gestreßten Arm mit "Rüttel-Symptomen". Der beste Olympia-Sport dieses Jahres kam erst einige Monate später angeflitzt — sozusagen als Olympia-Nachlese. Wiederum von Epyx, begeisterte *The Games: Summer Edition* jeden Sportspielfreund — diesmal auf 16-Bit-Systemen. Grafisch durchgestylt und spielerisch auf der Höhe der Zeit. In acht Disziplinen ging's in Turnhallen und Stadien rund. Nettes Beiwerk: Jede Menge Gags verzieren das Programm. Laßt Ihr zum Beispiel beim Hammerwurf das Seilchen zu früh los, rauscht das Metallgerät in Richtung Bildschirm und zerschmettert krachend Euren Monitor. Unübertroffen: Die mißlungenen Abgänge am Stufenbarren waren göttlich animiert und ließen kein Auge trocken. *kn*



***The Games: Summer Edition* (Amiga)**
***Summer Games* (C 64 — ganz unten)**

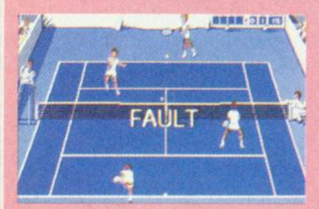




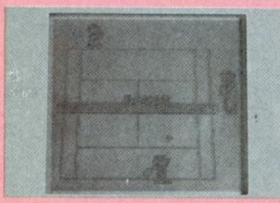


Game, Set & Match

Eine der beliebtesten Solo-Sportarten ist Tennis. Nicht zuletzt dank Becker, Graf und Stich hat der weiße Sport auch bei uns einen Siegeszug angetreten. So darf man sich nicht wundern, daß das beste Computertennis von einem deutschen Softwarehaus entwickelt wurde. **Great Courts 2** schlägt nicht nur den Vorläufer um Längen, sondern schmettert auch die internatio-



Great Courts 2 (Amiga)



Nintendo Tennis (Game Boy)

nale Konkurrenz an die Wand. Sämtliche Versuche von Infogrames **(Advantage Tennis)**, Loriciel **(Tennis Cup 1 & 2)** und Starbyte **(Tie-Break)** kamen über einen Satzgewinn nicht hinaus. 8-Bit-Sportler müssen sich größtenteils mit älterer Software abfinden, die von dem englischem Frühwerk **Matchpoint Tennis** dominiert wird. Lediglich Starbytes C-64-Version von *Tie-Break* erfüllt auch moderne Ansprüche.

Auf dem Videospielsektor liegt die PC-Engine mit zwei sensationellen Tennissimulationen in Front: zunächst **World Court Tennis**, und danach **Final Match Tennis** ließen keine Filzballwünsche offen. Insider behaupten sogar, daß es wohl kein Tennisspiel in absehbarer Zeit schaffen wird, das geniale *Final Match Tennis* zu übertreffen.

Auch der Game Boy ist mit dem **Nintendo Tennis** gut bedient, während Mega Drive und Super NES noch eine spritzige Tennissimulation gebrauchen könnten.

Disziplinlos

Sportspiele, die sich auf eine Disziplin konzentrieren, sind weniger abhängig von Olympiaden, werden deshalb öfters und zeitlich unabhängig veröffentlicht. Es gibt so gut wie keine Sportart, die noch nicht simuliert wurde. Den Löwenanteil nehmen Mannschaftssportarten ein — allen voran Fußball. Als bestes Computerfußballspiel der letzten zehn Jahre thront in unseren Augen **Microprose Soccer**, das die sagenhafte *POWER-WERTUNG* von 90 Prozent erhielt. Übrigens: Sensible Softwares zweite Fußballsimulation testen wir in unserer nächsten Ausgabe. Einen riesigen Erfolg konnte auch Ancos **Kick Off** auf dem Amiga verbuchen, das sich über Jahre mit immer neuen Versionen und Zusatzdisketten blendend verkaufte.

Im Videospielbereich dribbelte ein Spiel alle anderen in den Abgrund und darf sich das Prädikat "Bestes Fußballspiel aller Zeiten" ans Revers heften. Humans **Super Formation Soccer** auf dem Super NES holte konkurrenzlos den Meistertitel.

Basketball gehört ebenfalls zu den beliebtesten Computerspiel-Sportarten. Bestes Beispiel dafür: **TV Sports Basketball** ist eines der grafisch schönsten Sportspiele. Dank umfangreichem Liga-Modus und komplexer Steuerung eine echte Motivationsbombe.

Selbst geboxt wird auf dem Bildschirm, und das nicht zu knapp. Aktuellstes Beispiel: **TV Sports Boxing** und **Final Blow**. Zwei grafisch beeindruckende Programme — spielerisch jedoch minderbemittelt. Vor einiger Zeit erst zur olympischen Disziplin avanciert, regiert die Handkante schon seit geraumer Zeit die Schaltkreise unserer Computer. **Budokan** stellt unter den vielen actionlastigen Titeln des Kampfsport-Genres die realitätsnahste und beste Simulation dar. Der Spieler darf von vier fernöstlichen Kampfsportarten Gebrauch machen, um seine Gegner k.o. zu schlagen. Viel Taktik und strategisches Verhalten gehören ebenfalls dazu.

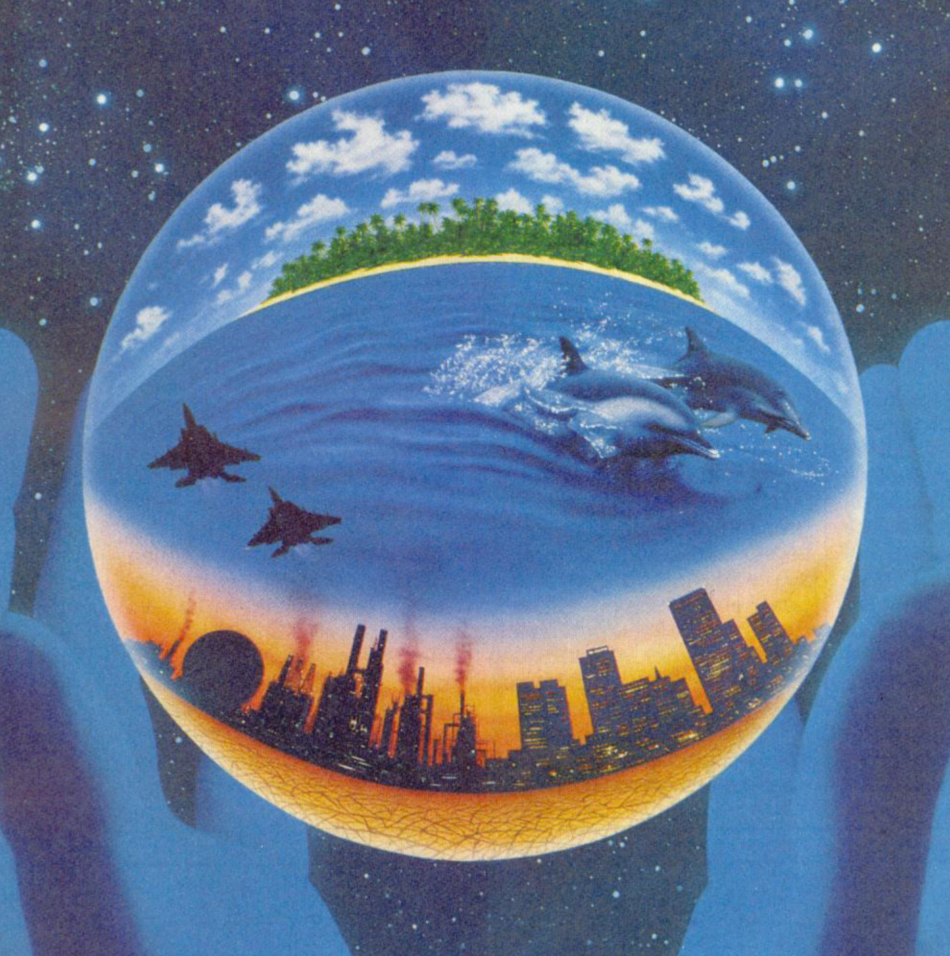
Final Blow **(Amiga)**

Microprose Soccer **(C64)**

Tolle Grafik — geniales Spiel: ***Super Formation Soccer*** **(Super NES)**

TV Sports Basketball **(Amiga — oben)**
Budokan **(Mega Drive)**

MILLENIUM LEGT DIE WELT IN IHRE HÄNDE



GLOBAL EFFECT



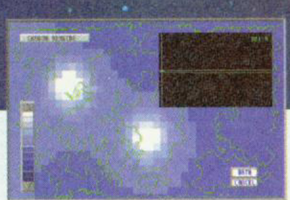
Bauen Sie Kraftwerke für Versorgung und Ausbau Ihrer Städte.



Bauen Sie Militärstützpunkte für Angriff und Verteidigung.



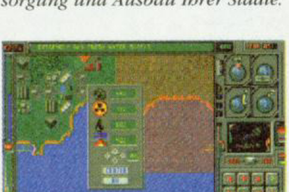
Legen Sie Parks und Wälder an, um der Umweltverschmutzung entgegenzuwirken.



Überprüfen Sie Umweltverschmutzung, CO2- und Ozongehalt.

Eine entfernte Welt - eine neue Zivilisation. Sie steuern beim Aufbau von Zivilisationen das empfindliche Gleichgewicht der Natur. Stellen Sie sich den Herausforderungen wie ein richtiger Führer einer Weltmacht - Ihr Handeln kann die Welt vor dem globalen Temperaturanstieg und Umweltverschmutzung retten… Ihre Streitkräfte die Feinde vernichten, die versuchen, Ihre Städte zu zerstören oder Ihren Planeten zu verseuchen.

Die Welt liegt in Ihren Händen - übernehmen Sie die Kontrolle!



Untersuchen Sie die natürlichen Rohstoffvorkommen und erfassen Sie die Erdbebengefahr.



Behalten Sie den Zustand Ihres Planeten ständig im Auge...

VERTRIEBEN VON

ECA



**Amiga screen shots*
© Millennium 1992

ERHÄLTLICH - AMIGA (1Mb)
PC & COMPATIBLES (640K)
VGA 256 Farben
Adlib, Roland,
Soundblast

VERÖFFENTLICHT VON MILLENNIUM, ST. JOHN'S INNOVATION CENTRE, COWLEY ROAD, CAMBRIDGE CB4 4WS



SCHNEE-GESTÖBER

Slalomfahren in Accolades *Winter Challenge* (links). *Winter Olympiad* läßt's krachen — der Baum war im Weg (unten).



Das winterliche Äquivalent zu Sportsimulationen auf grünem Rasen und heißem Tatan, die Winter-(Computer-)Spiele, bieten im Grunde selbige Disziplinenvielfalt wie ihre Zwillingsbrüder, nur eben auf das Geschehen bei Winterolympiaden zugeschnitten. Statt der Hürdenläufe wird auf rutschigem Eis per Kufe gewetzt, statt hoch gesprungen, mit dem Ski am Fuß von der Schanze geflogen. Grafisch läßt sich aus den Wintersportarten anscheinend mehr als aus sommerlichen Disziplinen herausholen. Unverständlich, da eigentlich alles weiß ist (oder sein sollte) — verständlich, wenn man sich die Programme ansieht: massenweise 3-D-Grafik, von der Seite gezeigte Skiläufer und von oben gesehene Eisschnelläufer. Seltsam, daß die Winterspiele trotz grafischer Abwechslung qualitativ hinter den Sommersimulationen herhinken.

Obwohl Winterolympiaden stets vor den Sommerspielen abgehalten wurden, rodelte das erste Schneevergnügen (**Winter Games** im Jahre 1985), lange nach Veröffentlichung seines "Bruders" *Summer Games* auf den Markt. Einige Zeit nach den Winterspielen 1984 in Sarajevo programmierte Epyx, angetan vom sensationellen *Summer-Games*-Erfolg die erste Wintersportsimulation. Und es war seither eine der Besten. Sieben eisund schneehaltige Disziplinen, darunter zweimal Eiskunstlauf, Biathlon und Skispringen erfreuten die ganze Familie, zuzüglich Oma und Opa. Ein überaus witziger Trickskiwettbewerb und eine rasante Bobfahrt durften eben-

falls bestaunt werden. Dank abwechslungsreicher Steuerung und, für C-64-Verhältnisse fantastischer Grafik, wurde aus **Winter Games** ein zeitloser Klassiker, der noch heute mitreißt.

Rechtzeitig zur 88er Winterolympiade in Calgary kam Tynesofts *Winter-Games*-Konkurrent **Winter Olympiad 88** angesaust. Die fünf Disziplinen, darunter wiederrum Biathlon, Skispringen und Bobfahren ähneln denen des drei Jahre vorher veröffentlichten Konkurrenten auffallend. Grafisch einige Klassen schlechter, haute dieses Spiel, selbst auf 16-Bit-Rechnern keinen Sportspielfreund vom Hocker. Zwar durften diesmal sogar zwei alpine Skiwettbewerbe durchfahren werden — spielerisch jedoch genauso wenig spektakulär wie das übrige Schneegehüpfe in *Winter Olympiad 88*. Wahrscheinlich mußte das Spiel pünktlich zur Olympiade lieferbar sein, und so wurde aus Zeitdruck geschlampt.

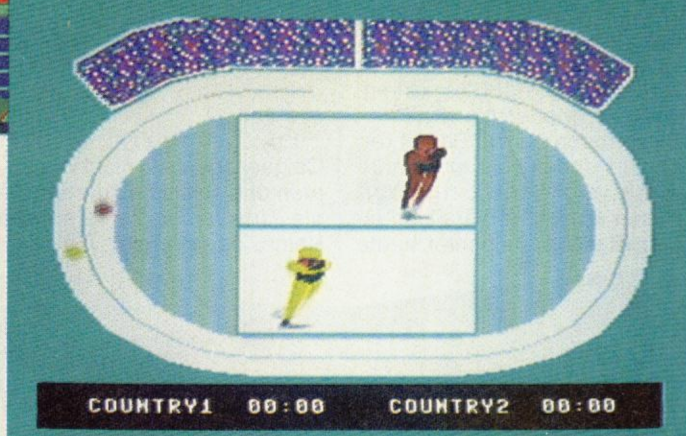
Epyx wollte die Olympiade in Calgary ebenfalls nicht versäumen und stellte so kurzerhand die *The-Games*-Reihe auf die Beine, deren erster Teil aller-



Skispringen in *Winter Challenge, The Games: Winter-Edition, Winter Games* und *Winter Olympiade*







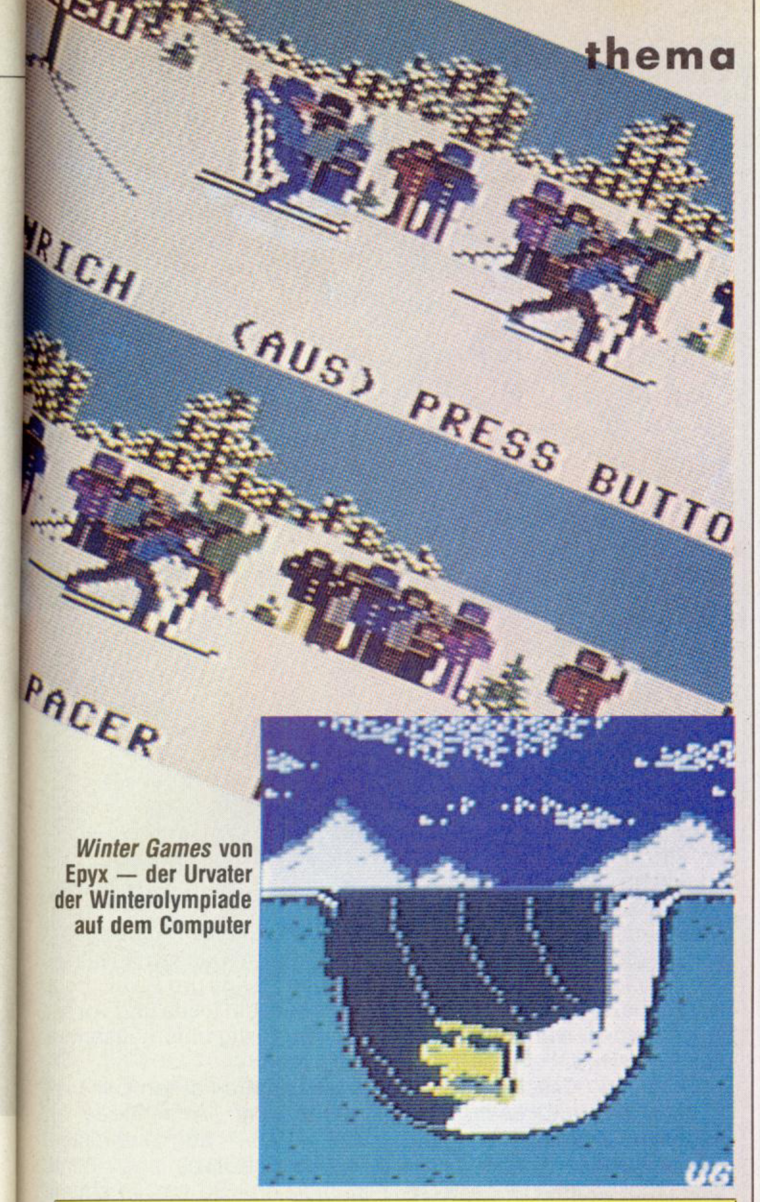
Noch nicht fertig: ***Winter Olympics*** **von Electronic Arts (links). Eisschnellauf bei** ***The Games: Winter Edition*** **(unten).**

dings etwas zu spät kam. **The Games: Winter Edition** lief erst im Frühjahr auf. Spielerisch entpuppte sich die sieben Disziplinen als mit Abstand schlechtestes Epyx-Sportspiel. Wiederum durfte gerodelt, eisschnell- und -kunstgelaufen sowie am Langlauf teilgenommen werden. Zweimal ging's auf alpine Rennstrecken (Abfahrt und Slalom), das Skispringen fehlte ebensowenig. Im Gegensatz zum nachfolgenden *The Games: Summer Edition* hat sich der Winter-Part keine Medaille verdient. Ein Grund war wohl der Mangel an erfahrenen Programmierern — die Macher der Klassiker liefen Epyx schlichtweg davon.

1992 — das nächste Olympiajahr. U.S. Gold und Accolade werkelten fleißig an entsprechenden Simulationen. Zu den Winterspielen in Albertville lag lediglich ein Programm vor. Bis jetzt das einzige "olympische" Sportspiel dieses Jahres: Accolades **Winter Challenge**. Dank schneller VGA-Grafik und guter Spielbarkeit wird die traditionsreiche Sportspielfolge nach den 88er Einbrüchen erfolgreich fortgeführt. Acht Disziplinen können von bis zu zehn Spielern gemeistert werden. Wieder mit von der Partie: Skispringen, Biathlon, Eisschnellauf, Abfahrtslauf, Langlauf und Bobfahren. Neu sind Rodeln sowie Riesenslalom.

Als erstes 92er Olympiaprogramm macht *Winter Challenge* eine gute Figur, kommt an die Brillanz der Klassiker jedoch nicht ganz heran. Technisch auf der Höhe der Zeit, spielerisch eher etwas eintönig: Zu einfache und wenig abwechslungsreiche Steuerung lassen langfristige "Hochleistungs"-Motivation nicht zu.

Nichts übereilen wollen die Programmierer von Electronic Arts. **Winter Olympics** wird erst in einigen Monaten veröffentlicht und kommt dann zwar spät, aber auch alternativ zur Sommerolympiade.



Winter Games von Epyx — der Urvater der Winterolympiade auf dem Computer

Bodycheck

Eine der beliebtesten und rauhbeinigsten Mannschaftssportarten ist Eishockey, die dazugehörigen Spiele dementsprechend zahlreich. Trotz oder gerade wegen der brutalen Spielweise der Eishockey-Cracks gehen Simulationen dieser prügelträchtigen Sportart weg wie warme Semmeln. Aus der Fülle der Eishockeysimulatoren hier die drei besten.

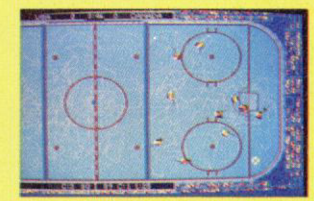
König aller Eishockeysimulationen ist unangefochten **EA Hockey**. Mit diesem Mega-Drive-Spiel schuf Electronic Arts einen Klassiker und das bis heute beste Bildschirmeishockey. Pausenlose Action wurde mit dem Simulationsaspekt so geschickt verbunden, daß selbst Eishockeyneulinge ihre helle Freude an diesem Spiel haben.

Auf heimischen Computern gibt's bis heute zwar noch nichts Vergleichbares — Eishockeysimulationen jedoch zu Genüge. **Superstar Icehockey** ist eines der ersten Spiele dieses Genres und gleichzeitig eines der besten. Nachdem jeder Spieler ordentlich trainiert wurde, wählt Ihr die taktische Marschroute während des Spiels. Grafisch und musikalisch eher schlicht, bietet das Programm dank komplexer Steuerung und durchdachtem Taktik-Action-Gemisch langfristige Motivation.

Eine weitere, überaus realitätsnahe Simulation ist **Wayne Gretzky Hockey 2**. Hier darf von den Trikotfarben bis zur Eismaschine so ungefähr alles eingestellt werden, was das Spielerherz begehrt. Einziges Manko: Ein Managerteil fehlt gänzlich. Um in den Genuß einer Liga zu kommen, muß der Spieler nochmals 70 Mark hinblättern. Mit Hilfe dieses **Hockey-Leage-Simulators** lassen sich die Spielergebnisse aus *Wayne Gretzky Hockey 2* verarbeiten.



EA Hockey



Wayne Gretzky Hockey 2





JUST FOR FUN

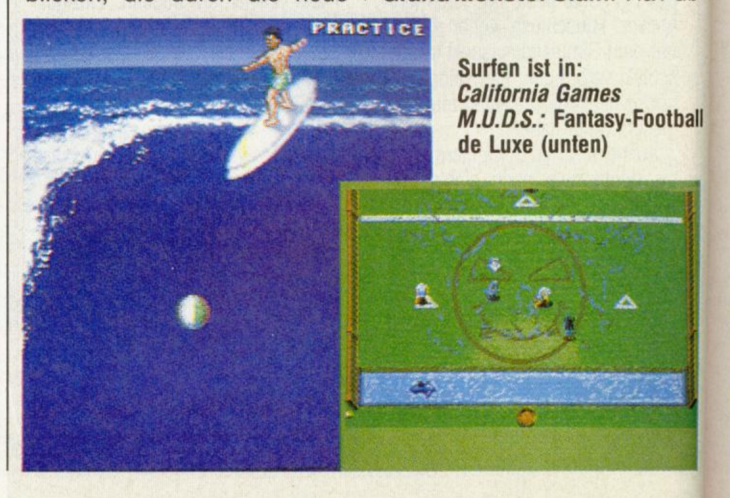
Sportspiele in allen Ehren — 'ne Menge Spaß kommt auch auf, wenn der Spieler den Ski mit dem Skateboard tauscht, den Fußball mit einem lebenden "Fluffie" oder sein Männchen anstatt über eine Sandgrube, über Bierfässer hüpfen läßt. Gemeint sind die "Sportspiele", die mit olympischen Disziplinen genausoviel zu tun haben, wie *Turrican* mit *Monkey Island*.

Einer der Klassiker dieses abgedrehten und deshalb so beliebten Genres ist Epyx' **California Games**. Auf fast jedem Computer- oder Videospielsystem darf sich der Spieler mit einem Surfbrett in kalifornische Wellen stürzen, mittels BMX-Rad über Sandhügel preschen oder per Rollschuh den Strand entlangflitzen. Noch heute bringt *California Games* eine Menge Spaß und gehört somit zu den zeitlosen Klassikern der letzten fünf Jahre. Einen Nachfolger für MS-DOS-Computer gab es letztes Jahr zu bestaunen. Grafisch macht **California Games 2** dank VGA-Standard einen zeitgemäßen Eindruck. Spielerisch ließ es jedoch noch Reserven blicken, die durch die neue Disziplinenvielfalt nicht kompensiert werden konnten.

Ein weiteres Epyx'-Meisterwerk ist **World Games**. Neben einigen olympischen Disziplinen bietet es auch witzige Wettbewerbe wie Bullenreiten, Faßspringen oder Baumstammjonglieren. In Sachen Spielbarkeit und "Gags pro Pixel" trotz des Alters ein tolles und vor allem langfristig unterhaltsames Programm.

Skateboard-Fahren pur bietet Electronic Arts' **Skate or Die**. Die abgedrehtesten Skateboard-Disziplinen sind zu meistern. So wird in einem leeren Pool ein Zweikampf ausgetragen, über einen steinigen Kurs gerast oder in der "Halfpipe" um Punkte gekämpft. Das winterliche Äquivalent nennt sich **Ski or Die** und schlägt in dieselbe Bresche, nur eben etwas frostiger. Neben einer zünftigen Schneeballschlacht wird durch Tiefschnee gesaust oder mittels Ski ein Eiskanal unsicher gemacht. Dank drolliger Grafik und witzigen Animationen macht auch *Ski or Die* einen Heidenspaß.

Etwas mehr in den Fantasy-Bereich tendiert das lustige **Grand Monster Slam**. Via Fuß-



Surfen ist in: *California Games* *M.U.D.S.:* Fantasy-Football de Luxe (unten)



Die Halfpipe aus *Skate or Die* und das Wettmelken bei *Western Games*

tritt werden hier lebende "Bälle" in die Spielhälfte des Gegners gestoßen. Niedliche Grafik und lustige Monster machen Rainbow Arts' *Grand Monster Slam* zu einem der besten Fantasy-Sportspiele. Sein Nachfolger **M.U.D.S.** übertraf *Grand Monster Slam* jedoch in Sachen Witz, Brutalität und Originalität um Längen. Dieses Fantasy-Football sprüht vor schwarzem Humor und motiviert, schon allein der unzähligen Monsterrassen wegen, ungemein. Turniermodus und stilvolle Grafik runden den überaus guten Gesamteindruck ab. Weitere Abarten der Multi-Disziplin-Sportspiele sind Magic Byte's **Western Games** und die Umsetzung des Konami-Automaten **Combat School**. Während bei *Western Games* im Wild-West-Stil um die Wette getanzt, armgedrückt oder eine Kuh gemolken wurde, begnügte sich *Combat School* mit Rüttelvergnügen (Laufen, Klimmziehen, Armdrücken) und Geschicklichkeitseinlagen (Schießen). Grafisch überzeugen beide Spiele — spielerisch macht nur *Combat School* Punkte.

Endzeit-Sport

Sportspiele im Endzeit-Look erfreuen sich ständig wachsender Beliebtheit. Nicht nur bei den Spielern, sondern gerade bei Programmierern: Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt — Spielregeln und Aufmachung liegen, im Gegensatz zu realistischen Sportsimulationen, ganz in den Händen der Spieldesigner.

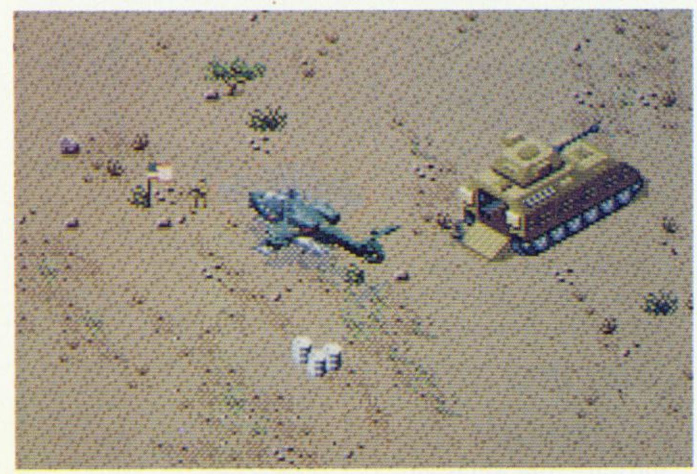
Wohl bekanntestes Beispiel: das **Speedball**-Duo. Als der erste Teil 1988 auf den Markt kam, waren die heutigen Starprogrammierer The Bitmap Brothers noch ein recht unbeschriebenes Blatt. In einem eisernen Stadion wurde um eine Metallkugel gekämpft und versucht, selbige mittels Prügelattacken ins gegnerische Tor zu schlenzen. Dem zwei Jahre darauf erschienenen zweiten Teil mit dem passenden Namen **Speedball 2** blieb das Spielprinzip erhalten. Jetzt wurde jedoch auf einem größeren Feld mit noch schönerer Grafik und noch mieseren Gegner gekämpft. Ein ausgefeilter Trainings- und Turniermodus (inklusive Transfermarkt) verspricht langfristige Motivation.

Ataris **Cyberball**-Automat bietet ähnliche Zukunfts-Action. Auf dem Mega Drive macht diese American-Football-Variante verteufelt viel Spaß. Als Spieler dienen Roboter, der Ball ist eine Metallkugel.



***Speedball 2* — grafische Spitzenklasse**

Wüstensturm


Freundliche Truppen oder Gefangene sollten hier abgesetzt werden



Auf der Landkarte lassen sich alle Daten, die Ihr braucht, abrufen



Vor dem Einsatz werden die verschiedenen Aufgaben ausführlich erklärt

Desert Strike

Über ein Jahr ist seit dem Golfkrieg vergangen, der die ganze Welt in Atem hielt. Man schälte sich extra frühmorgens aus dem heimeligen Bett, um in den ersten Frühnachrichten die neusten Informationen vom Golf zu erhaschen. Ohne Gefahr für eigenes Leib und Leben flimmerten nicht nur bei uns die fast klinisch sauberen Kriegsbilder über die Mattscheibe. Das Schlagwort vom "Videospielkrieg" machte die Runde. Kein Wunder also, daß sich besonders amerikanische Programmierteams dieses Schlagwort zu Nutze machten und das Szenario "Golfkrieg" tatsächlich für knallharte Videospiele verwerteten.

Neben dem *Super Battle Tank* für das Super NES, wo der Wüstenkampf aus der Sicht eines Panzertrupps stattfindet, flattert nun Mega-Drive-Besitzern der US-Import *Desert Strike* ins Haus. Der Untertitel *Return to the Gulf* verrät es: In der Golfregion brennt's wieder, und nur Ihr könnt die Pläne des "Mad Man" (Ähnlichkeiten mit Saddam Hussein, sind sicher nicht zufällig) vereiteln. Statt eines Panzers (wie im Konkurrenzmodul), ist hier ein Kampfhubschrauber der Marke "Apache" das Instrument des Bildschirmtods. Vier Aufträge, die jeweils in kleinere Missionen unterteilt sind, gilt es zu absolvieren, um den "Mad Man" wieder in die Wüste zu schicken und den Weltfrieden wieder herzustellen. Ein Auftrag ist beendet, wenn alle Minimissionen erfolgreich absolviert wurden. Erst dann gibt's das Paßwort, mit dem Ihr später den zuletzt erreichten Auftrag beginnen könnt.

Euren Hubschrauber und die Umgebung seht Ihr von schräg oben. Mit dem Steuerkreuz wird der Helikopter in die gewünschte Richtung gesteuert, mit jedem der drei Feuerknöpfe läßt sich ein Waffensystem, das Maschinengewehr, "Hydra"- oder "Hellfire"-Raketen aktivieren. Abgefeuerte Waffen fliegen immer in die Richtung, in die die Nase des Hubschraubers zeigt — selbstgelenkte Raketen gibt's nicht.

Ein weiteres Feature des Apache: Eine Leiter und ein Haken, die an einer Winde heruntergelassen werden. In der Wüste tummeln sich nicht nur Feinde, sondern auch eigene Soldaten. Dank Leiter (wird automatisch heruntergelassen, wenn ein kleines Männchen in der Nähe ist) klettern eigene Truppen in den Hubschrauber, per Haken werden Nachschubkisten mit frischer Munition, Treibstoff, Extraleben oder Reparatur-Sets an Bord gehievt. Mittels "Start"-Taste wird eine Übersichtskarte des Geländes abgerufen. Hier werden die verschiedenen Missionen aus-

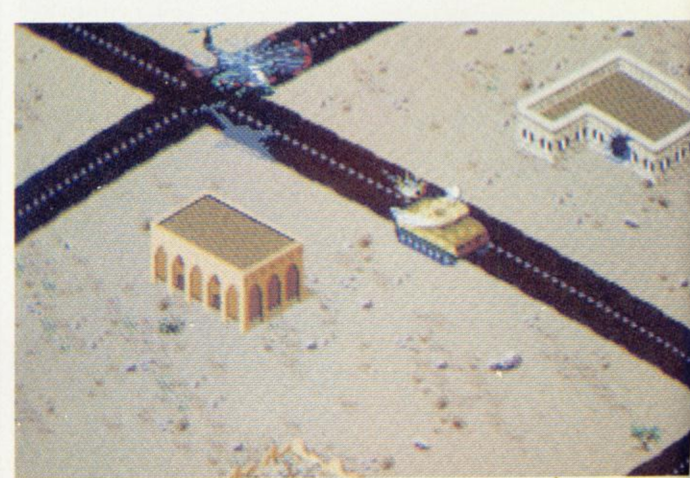

Besonders wichtig sind die Versorgungsdepots mit frischer Munition und Treibstoff die Ihr unterwegs aufsammeln könnt

Kleine Wüstenkunde

Hier findet Ihr wichtige Informationen über einige Eurer Waffen — vor allem, wieviel Schaden sie anrichten.

Eure Waffensysteme

Hydra-Rakete: richtet 25 Punkte Schaden an.
Hellfire: richtet 100 Punkte Schaden an.
MG: richtet 3 Punkte pro Treffer Schaden an.


Die Wüstenlandschaft nebst Eurem Helikopter und dem feindlichen Einheiten ist immer von schräg oben zu sehen

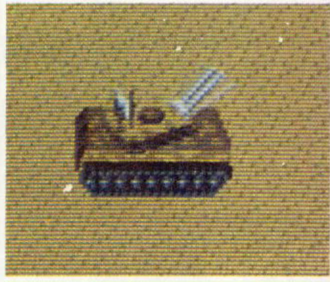


Desert Strike: Return to the Gulf ist ein Schlag unter die moralische Gürtellinie. Kein Wunder, daß Hersteller Electronic Arts darauf verzichtet, das Modul offiziell in Deutschland herauszubringen und das Spiel somit nur als Import erhältlich ist. Denn eines ist sicher: Das Szenario des Moduls, nebst Mini-Sprites, die von einer MG-Ladung getroffen stilvoll zusammenbrechen, bereitet sicherlich nicht nur uns Kopfschmerzen, sondern auch der BPS. Wenn man allerdings, und das fällt mir in diesem Fall besonders schwer, alle Moral beseite schiebt, bleibt unterm Strich ein fantastisches Actionspiel übrig, das vom ersten bis zum letzten Level Spannung pur liefert. Dumpfes Abknallen nach Rambo-Manier ist bei *Desert Strike* fehl am Platz. Neben der beinharten Action kommen auch strategische Aspekte nicht zu kurz. Wer nicht genau plant und sich seine Nachschubreserven einteilt, dürfte kaum den ersten Auftrag schaffen. Selbst wer seine Reserven hütet, hat damit schon Probleme genug: Der hohe Schwierigkeitsgrad von *Desert Strike* dürfte so manchen Joypad-Artisten auf die Palme bringen. Technisch gibt's keinen Anlaß zum Murren. Vor allem auf 60-Hz-Mega-Drives wird flüssig in alle Richtungen gescrollt. Nur bei den mit 50 Hz etwas langsameren Europakollegen schleicht sich Ruckeln ein. Dafür entschädigen die (leider etwas zu genaue) detailreiche Grafik und die sparsamen, aber krachigen Soundeffekte um so mehr.









Hier ein paar feindliche Truppen und Gebäude, die Ihr im Spiel findet: Eine Radarstation, ein Gefängnis, ein Raketenwerfer, ein Flachpanzer

führlich erklärt, wo sich feindliche (und freundliche) Truppen sowie Nachschub befindet, und welche Landebasen der Helikopter anfliegen darf. Einmal in einem solchen Landegebiet aufgesetzt, verlassen die bis dahin eingesammelten Insassen den Hubschrauber. Als Belohnung wird die Panzerung des Apache wieder aufgestockt. Insgesamt hat der Hubschrauber 600 Panzerpunkte. Sinkt diese Zahl auf Null, ist eines von drei "Leben" futsch. Vermasselt Ihr eine der Missionen oder alle drei Helikopter sind zerstört, fangt Ihr wieder von vorne mit dem aktuellen Auftrag an. Dies ist besonders ärgerlich, wenn Ihr gerade an der letzten Minimission eines Auftrages sitzt und dann den letzten Helikopter verbratet. Testmuster von Flashpoint. *mh*



Genre: Action
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 110 Mark

MEGA DRIVE — 82%

Grafik: 69% — Sound: 31% — Schwierigkeit: schwer

Ab ins Exil



Kein Bedarf für den müden *Y's*-Clone *Exile*

Exile

Entpuppt sich ein Spielkonzept als erfolgreich, finden sich nach kurzer Verschnaufpause sofort einige Nachahmer. In diesem Fall heißt das Original *Y's*, der Clone *Exile*. Wie im Action-Adventure-Vorbild, steuert Ihr in *Exile* einen Solohelden durch actionlastige Spielstufen, die von der Seite gezeigt werden. Das Heldensprite, der Beduine Sadler, kann hüpfen, rennen und mit einem feschen Krummssäbel Monster vertrimmen, die ihm in die Quere kommen. Das Vermöbeln von Gegnern zahlt sich aus: Neben Goldmünzen gibt's Erfahrungspunkte wie in einem Rollenspiel. Ist eine bestimmte Anzahl von Punkten beisammen, steigt Sadler eine Erfahrungsstufe nach oben. Dadurch haut er besser zu und steckt mehr Schläge ein. Wieviele Treffer Sadler vertragen kann, wird mittels farbigem Balken (*Y's* läßt wieder grüßen) am unteren Bildrand angezeigt. Drei weitere Balken geben Aufschluß über verbliebene Magiepunkte und den aktuellen Angriffs,- und Verteidigungswert. Letztere steigen nicht nur mit höherer Erfahrung, sondern auch durch bessere Rüstung oder ein schärferes Schwert.

Gegenstände kann Sadler in zahlreichen Städten einkaufen, die aus der Vogelperspektive zu sehen sind oder in den Actionszenen finden. Auf Knopfdruck gibt's eine ausführliche Heldenstatistik und eine "Save Game"-Option, mit der drei Spielstände abgespeichert werden. *mh*



Dreistigkeit siegt — nicht immer! Manche Programmierer schaffen es durchaus, einen zünftigen Clone zusammenzubasteln, der an die Qualität des Vorbildes heranreicht. Die *Exile*-Designer hatten dabei ein weniger glückliches Händchen. Der freche *Y's*-Abklatsch spielt sich nur halb so gut wie das Original. Das größte Problem: die unfaire Kollisionsabfrage. Zu oft zehrt ein meistens willkürlich auftauchendes Monster an des Helden Lebensenergie, obwohl der Gegner noch pixelweit entfernt ist — Dauerspaß ade! Technisch wird *Exile* zu einem Wechselbad der Gefühle: Das Spektrum reicht von "Oh!" bis "Bäh!", obwohl letzteres deutlich überwiegt. Ich nehm' das Original.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Renovation, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 52%

Grafik: 48% Sound: 52% Schwierigkeit: leicht

Altes Eisen



Ein Obermotz wird böse — gleich bleibt das Spiel stehen

Steel Empire

Spiele im viktorianischen Flair erfreuen sich ständig wachsender Beliebtheit. Auch *Steel Empire* steuert seinen Teil dazu bei, das Revival des 19. Jahrhunderts einzuläuten. Die Luftschiffballerei basiert mal wieder auf einer mächtig abgedroschenen Story: Ein mieser Diktator erobert alle Länder; eines setzt sich zur Wehr und mit dem Prototyp des neuesten Fliegers dieses Landes flattert Ihr der Befreiung entgegen.

Im Spiel schwingt Ihr Euch hinter den Propeller einer Flugmaschine des vorigen Jahrhunderts und düst durch sechs horizontal scrollende Levels der Freiheit entgegen. Am Ende und in der Mitte der Levels warten Obermotze in allen Farben und Formen. Wahlweise darf ein Miniluftschiff oder ein Eindecker gesteuert werden. Unterwegs begegnen dem Piloten allerlei feindliche Fluggerätschaft unbekannter Fabrikation. Berühren sie Euch, wird dem Flieger Energie abgezogen — strebt diese gegen Null, geht's abwärts und Ihr seid ein Leben los. Um die Lage zu meistern, hilft nur flinkes Ballern und flotte Flugmanöver. Netterweise darf auf Knopfdruck ein alles vernichtender Blitz gerufen oder nach hinten gefeuert werden. Auch Extrawaffen lassen sich aufgabeln: Satellitenluftschiffchen, Bomben, Extraleben sowie Geldstücke geben einige Bösewichter nach deren Eliminierung preis. Nehmt Ihr "Erfahrungsmünzen" auf, verstärkt sich Euer Schuß pro eingesammelter Münze. *kn*

geht so

Steel Empire sieht recht hübsch aus, vermittelt gekonnt das Flair des 19. Jahrhunderts und hätte somit das Zeug zum guten Ballerspiel — wären da nicht peinliche programmiertechnische Schlampereien. Tummelt sich mehr als eine Handvoll Sprites auf dem Bildschirm, fängt das Programm dermaßen an zu stottern, daß man glaubt, es leide an Schüttelfrost. Daß *Steel Empire* bei den großen Obermotzen nicht gänzlich stehen bleibt, grenzt an ein Wunder. Fazit: "Slow Motion" bei vielen Sprites macht das Spiel zwar einfacher (nach zwei Stunden hatte ich's durch), aber auch wesentlich nerviger. Ein Jammer um die durchaus vorhandenen spielerischen Qualitäten und Gags.

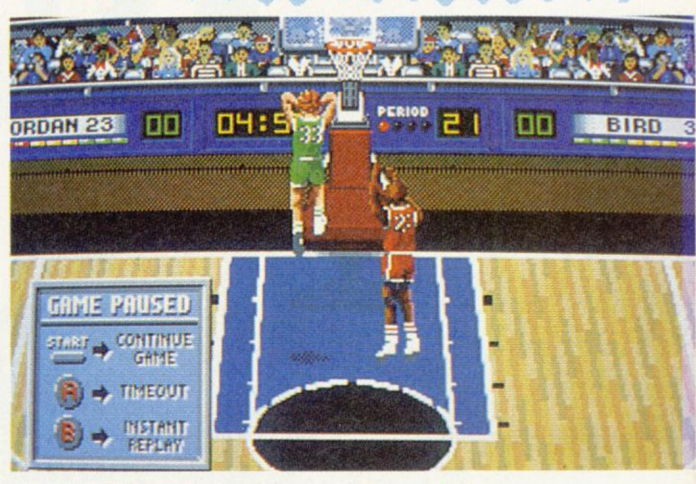
STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Hot-B, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 56%

Grafik: 53% Sound: 50% Schwierigkeit: einstellbar

Ball(er)-Knaller



Liegt der Ball im Korb, gibt's zwei Punkte sofort

Super One on One

Im Rahmen der Electronic Arts' Sportspielserie (wir erinnern uns an *EA Hockey*) haben die Californier zwei alte Computerspielehelden wieder ausgegraben. Vor knapp einem Jahrzehnt feierten die Ausnahme-Basketballer Michael Jordan und Larry Bird auf C64, Atari XL/XE und Apple 2 beachtliche Erfolge. Mit ein paar zusätzlichen Spielmodi wollen die US-Profis nun das Mega Drive auch in Europa erobern.

Hauptattraktion ist nach wie vor das "Mann gegen Mann"-Spiel. Ganz nach dem Motto "Der Starke ist am mächtigsten allein" spielt Ihr entweder gegen einen Kumpel oder nehmt den Part von Michael Jordan bzw. Larry Bird ein. Mit geschickten Körpertäuschungen, pixelgenauen Würfen und spektakulären Dunkings werden Punkte eingefahren. Vorher dürft Ihr allerdings jede Menge Parameter Euren Vorstellungen angleichen. Spielzeit, Schwierigkeitsgrad und Realitätsnähe (Ermüdungserscheinungen ja oder nein) richten sich nach Euren Wünschen. Als Zugabe wiederholt eine Zeitlupe jeden gewünschten Spielzug; eine Auszeit gibt Gelegenheit zum Verschnaufen.

Zusätzlich werden zwei weitere Spielmodi geboten. So dürft Ihr an einem "Slam-Dunk"-Wettbewerb teilnehmen (eine Jury vergibt Noten) und mit Weitwürfen aus verschiedenen Positionen Euer Timing unter Beweis stellen.

Testmuster von Electronic Arts. *mg*

gut

Halt, nicht weglaufen! Ich weiß, Basketball interessiert hierzulande kaum jemanden, doch *Super One on One* sollte auch dem europäischen Sportspieler gefallen. Nicht nur die beiden spaßigen Zusatzdisziplinen (die Weitwürfe haben's mir insbesondere angetan) versprechen einen unterhaltsamen Abend. Das Mann-gegen-Mann-Spiel birgt eine Faszination, die mit den taktischen Finessen nur bedingt zu erklären ist. Natürlich fesselt ein *EA Hockey* oder ein *Super Formation Soccer* weitaus länger an den Monitor, doch Jordan und Bird haben eine faire Chance verdient. Halbwegs aufgeschlossene Sportspieler sollten das grafisch und musikalisch solide Modul probespielen.



Genre: Sport
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 110 Mark

MEGA DRIVE **70%**

Grafik: 53% Sound: 44% Schwierigkeit: einstellbar

Beulenbammel



Ein Quickie: Mit nur vier Levels ein kurzes Vergnügen.

Double Dragon

Nach dem üblen *Double Dragon 2*, lustigerweise schon vor einigen Monaten erschienen, prügeln sich die beiden Brüder jetzt durch den ersten Teil.

In Ballistics *Double Dragon* ist mal wieder eine hübsche Maid zu befreien. Vorab wurde die Ärmste natürlich von einem gräßlichen Monster entführt und nach allen Regeln der Kunst gefoltert.

Vor dem Anpfiff wartet ein leckeres Menü, in dem Anzahl der Leben und Continues, sowie die Tastenbelegung eingestellt werden darf. Im Spiel stürzt Ihr Euch in die Rolle des Helden, greift Euch, wenn vorhanden, einen Freund zum Mitprügeln und säubert brav vier horizontal scrollende Levels von feindlichen Ansammlungen. Auf Knopfdruck wird gekickt, gesprungen oder einfach mit der Faust zugedroschen. Auch ein feiner Abwehrschlag mit dem Ellenbogen und der beliebte "Kick-Sprung" sind erlaubt. Jeder gegnerische Schläger verblüfft mit einer anderen Taktik und steckt außerdem eine von Bösewicht zu Bösewicht unterschiedliche Anzahl Treffer ein, bevor er das Zeitliche segnet. Äußerst nützliche Extrawaffen, wie zum Beispiel Peitschen, Fässer oder Baseballschläger, helfen bei der Feindeliminierung recht wirksam nach. Geht Euer Sprite doch einmal in die ewigen Jagdgründe ein, darf an selbiger Stelle, dank bis zu sechs Continues, weitergespielt werden. Testmuster von Ballistic. *kn*



Gott sei Dank spielt sich *Double Dragon* um einiges besser als der zweite Teil, obwohl auch das Original übers Mittelmaß nicht hinausreicht. Die wenigen *Double-Dragon*-typischen Schlagarten und das mittlerweile angestaubte Spielprinzip lassen recht schnell Langeweile aufkommen. Außerdem ist der Schwierigkeitsgrad zu niedrig angesetzt, so daß man die vier kurzen Levels schon an einem Abend durchspielt. Etwas Spaß kommt aber dennoch auf — nicht zuletzt dank schnuckliger Grafik, solider Steuerung und Zwei-Spieler-Modus. Trotzdem sollten sich nur eingefleischte Prügelmodulsammler zum Kauf verleiten lassen. Alle anderen riskieren einen Testkampf.

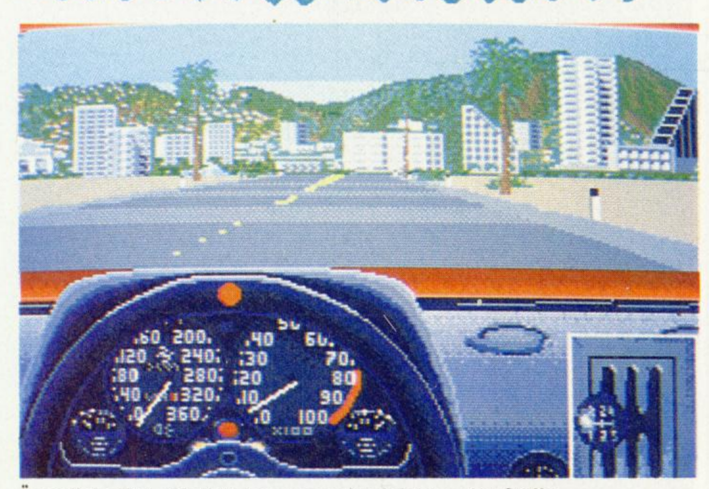
STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Ballistic, Zirka-Preis: 110 Mark

MEGA DRIVE 58%

Grafik: 63% **Sound: 46%** **Schwierigkeit: leicht**

Blechlawine



Ärgerlich: Trotz Bleifuß kommen wir nicht von der Stelle.

The Duel

Es wird wohl kaum einen Computerspieler geben, der nicht irgendwann in seiner Karriere über Accolades *Test-Drive*-Serie gestolpert ist: Schon vor fünf Jahren ruckelten die ersten Wagen durch eine bunte Vektorwelt. Die berühmte Küstenstraße (rechts eine Felswand, links ein Abgrund) ist längst im Nostalgiehimmel gelandet. Im zweiten Teil *The Duel — Test Drive 2* dürfen wir nicht nur gegen die unerbittlich verinnende Zeit fahren, sondern uns wahlweise mit drei Designer-Autos messen. Die jeweils besten Stücke von Ferrari, Lamborghini und Porsche mit ihren spezifischen Vor- und Nachteilen stehen zum Duell bereit.

Gefahren wird auf drei unterschiedlichen Strecken, die jeweils in mehrere Abschnitte unterteilt sind. Da wir nicht auf einem Rennkurs unterwegs sind, sondern auf einer normalen Straße, ist mit Gegenverkehr zu rechnen. Sollte bei einem der Überholmanöver die zulässige Höchstgeschwindigkeit überschritten werden, hängt Euch die Highway-Police an den Fersen. Um nicht in eine Falle der Sheriffs zu laufen, ist der Wagen mit einem Radarwarner ausgerüstet, der im Bedarfsfall rot aufleuchtet. Wer seinen Wagen fünfmal zu Bruch fährt muß ausscheiden und neu beginnen. Im Gegensatz zur Computerversion bietet das Mega-Drive-Modul nur fünf Schwierigkeitsstufen. Wahlweise wird per Hand oder Automatik geschaltet. Testmuster von Accolade. *vw*

na ja



Wer schon immer einmal sehen wollte, wie sein Mega Drive technisch in die Knie geht, muß leider zu *Test Drive 2* greifen. Schon die Computerspiele wahren nicht gerade ein Ausbund an Schnelligkeit — Mit der Modulversion wird die Raserei gänzlich zur Qual. Die Autos ruckeln in einer bestenfalls für echte Fans erträglichen Geschwindigkeit über den Bildschirm; selbst die lokale Polizei hat keine Lust zum Eingreifen. In der Computerversion sorgten Scenery- und Zusatzdisketten für ein wenig Abwechslung. Das arme Modul ist dagegen ganz auf sich allein gestellt und versagt kläglich. Wer vom Steuerrad nicht lassen kann, sollte auf eines der Konkurrenzprodukte umsteigen.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Ballistic, Zirka-Preis: 110 Mark

MEGA DRIVE **47%**

Grafik: 42% Sound: 56% Schwierigkeit: einstellbar

First Fight



Technisch sauberer, aber langweiliger *Final Fight*-Verschnitt

Rushing Beat

Jaleco läßt sich auf kein Genre festlegen. Nach dem soliden Ballerspektakel *Earth Defence Force* und der lahmen Rennerei *Big Run* schlägt Jaleco nun in die Prügelspielkerbe. *Rushing Beat* erinnert frappant an Capcoms *Final Fight*. Nicht nur die Schlagvarianten der beiden Kämpfer (es darf auch im Team gekloppt werden), auch der Level-Aufbau kommt dem Experten bekannt vor.

In sechs horizontal scrollenden Abschnitten fliegen die Fäuste. Unsere beiden Haudraufhelden Rick Norton (schlank und wendig) sowie Douglas Bild (korpulent und konsequent), nehmen es mit einer Bande unappetitlicher Schlägertypen auf. Prügel-Greenhorns greifen meist in Grüppchen an, während sich die härteren Burschen am Ende eines Levels postiert haben. Im Normalfall lassen Rick und Douglas Füße und Fäuste sprechen, Messer- oder Ziegelsteinattacken sind sie allerdings nicht abgeneigt. An Hand von mehreren Energiebalken informiert Ihr Euch über die eigene Gesundheit und die Ausdauer der Feinde. Landschaftlich tummeln wir uns in heruntergekommenen Stadtvierteln, streifen durch ein Football-Stadion, flüchten auf die hohe See und machen einen Bus unsicher. Netterweise wird in einem opulenten Optionmenü allerlei Spielraum geboten. Neben den üblichen Parametern ist vor allem die "Kann ich meinen Partner zusammenschlagen?"-Einstellung von Interesse. Testmuster von Galaxy. *mg*

geht so

Klare Aussage: Technisch macht *Rushing Beat* einen besseren Eindruck als der Zwillingsbruder *Final Fight*, spielerisch fällt die Neuheit klar ab. *Rushing Beat* ist trotz ansehnlicher Grafik und gut gemeintem Zwei-Spieler-Modus langweilig. Ständig prügeln wir auf dieselben Gegner ein, kaum ein Gag versüßt uns den "Dich mach ich nieder!"-Alltag. Absolute Prügel-Freaks werden halbwegs zufrieden sein, etwas anspruchsvollere Spieler können die 140 Mark sinnvoller anlegen. Schade um die professionelle Präsentation — leider hält der Spielwitz mit der technischen Kompetenz nicht mit. P.S.: Einen dreisteren *Final-Fight*-Clone habe ich noch nicht gesehen.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Jaleco, Zirka-Preis: 130 Mark

SUPER NES **60%**

Grafik: 69% Sound: 46% Schwierigkeit: einstellbar

Top Players Golf - Cyber Lip - Ghost Pilot - King of Monsters - Ninja Combat - Sengoku

Ein entscheidender Schritt vorwärts in der Videounterhaltung

NEO
ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM
GEO

Softwarenews:
Fatal Fury
Trash Ralley
Soccer Brawl

Ab sofort:
- alle Spiele lieferbar
- regelmäßig neue Spiele
- flächendeckendes Händlernetz
- RGB- und PAL-Geräte
- Informationsservice

Ab April:
Mutation Nation
Last Resort
Baseball Stars II











Händler-Anfragen erwünscht!



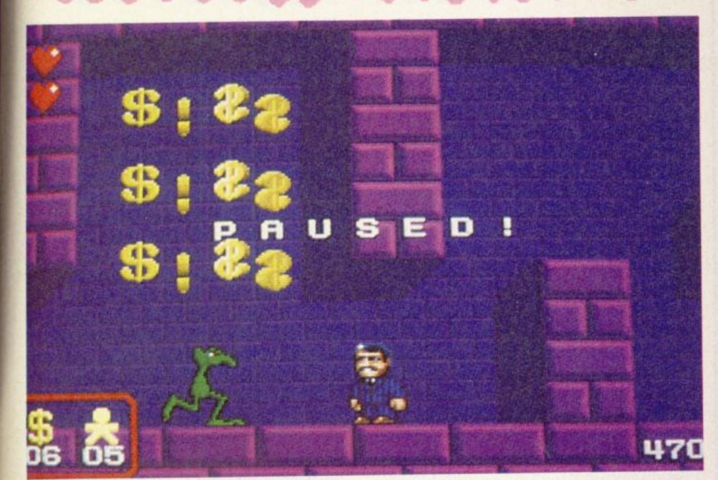
Generalvertretung Deutschland

M&B Hard- and Software, Björn Bersheim,
5475 Burgbrohl-Neubuchholz, Buchholzer Straße 1
Tel. (0 26 36) 46 86 oder 46 62 - Fax (0 26 36) 46 99

NAM 1975 - Magician Lord - Joy Joy Kid - Mahjong - Blues Journey - Joe Success Boxing - Super Spy - Bowling

Baseball Stars - Burning Fight - Alpha Mission - Crossed Sword - Super Baseball 2020 - Eightman - Robo Army

Familientreff



POWER-TIP: Betretet auf alle Fälle beide Kamine, auch wenn es unsinnig erscheint.

The Addam's Family

Das Familienoberhaupt Gomez der Gruselkarriere-Familie Addam muß zum angekündigten Familientreff feststellen, daß sich keiner seiner Angehörigen einfindet. Wie es sich für einen Familienvater gehört, macht er sich sofort auf die Suche nach seinen Lieben. Fünf Stück muß er finden, und das ist gar nicht so einfach, denn sie sind überall versteckt: beim grinsenden Kobold, der gewitzten Hexe, im Ofen und an anderen obskuren Orten. Der brave Familienvater läuft und hüpft Mario-ähnlich durch ein gutes Dutzend scrollende Landschaften und setzt alles daran, nicht mit den herumlaufenden Monstern (Köche, Kannen, Karnickel, Kobolde oder Kraniche) zusammenzurempeln. Ein Kontakt kostet einen wertvollen Lebenspunkt, von denen Ihr am Anfang lächerliche zwei habt. Findet Ihr ein rotes Herzchen, gibt's wieder neue Energie hinzu. Zum Glück kennt Gomez einen Trick, die Unholde dingfest zu machen. Springt Ihr auf sie drauf, lösen sie sich einfach in Luft auf. Der Schwierigkeitsgrad ist sehr hoch angesiedelt, dafür warten etliche Bonusleben in geheimen Räumen auf Euch. Alle aufgesammelten 25 Goldstücke gibt's übrigens einen Lebenspunkt dazu. *ri*

Die schlechte Nachricht zuerst: Alle in *Addam's Family* vorkommenden Spielelemente wurden aus Nintendos Mario-Spielen geklaut. Die gute: *Addam's Family* macht trotzdem oder vielleicht gerade deshalb eine Menge Spaß. Ihr hüpft auf Monster, findet geheime Gänge und erforscht unterirdische Höhlen — gut geklaut ist halb gewonnen. Ihr könnt auch witzige Extras finden, beispielsweise eine Kappe, mit deren Hilfe Ihr in der Landschaft herumfliegt (leider zeitlich begrenzt). Erst so lassen sich manche Geheimpassagen erreichen. Viele stilvolle Hintergrundgrafiken, witzige Monster und angenehme Hintergrundmusik sowie eine saubere technische Umsetzung (kein Ruckeln oder Flackern) versprechen einige witzige Jump'n'Run-Sessions mit der *Addam's Family.* Nicht nur für Gruselhumor-Fans.

STECKBRIEF
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 120 Mark

SUPER NES		71 %
Grafik: 70 %	Sound: 61 %	Schwierigkeit: mittel



Zur Orientierung eine kleine Übersichtskarte, damit Gomez sich nicht verläuft

POWER-TIP: Lockt den Vogel in die falsche Richtung, stellt Euch über ihn und steigt ihm auf den Kopf.



Im Ofen bei Oma Granny geht's heiß her





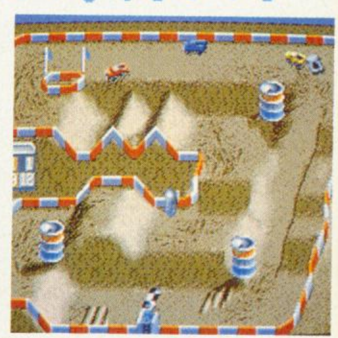
Jump'n'Nitro

Super Off Road



Jetzt fehlen nur noch Handheld-Versionen und Lelands Arcade-Blockbuster *Super Off Road* ist auf allen wichtigen Computern und Konsolen einsatzbereit. Die Mega-Drive-Version von Ballistic hält sich, wie alle anderen Umsetzungen, exakt an das Vorbild und vermittelt denselben Fahrspaß. Bis zu zwei Spieler dürfen auf 16 unterschiedlichen Rundkursen um die Wette flitzen. Dabei reagieren die Autos erstaunlich liebevoll auf Fahrbahnunebenheiten oder Berührungen mit Kollegenkarossen und Begrenzungsmauern.

Das Geheimnis Eures Erfolges liegt u.a. in den Nitros begründet, die Ihr zwischen den Rennen kauft oder unterwegs aufsammelt. Wer diese Kurzzeitbeschleuniger geschickt einsetzt, wird mit meist einer besseren Plazierung belohnt. Je nach Platz, den Ihr herausgefahren habt, gibt's Geld fürs Einkaufskonto. Im Shop werden nicht nur Nitros, sondern auch Reifen, Motoren und anderes Rennzubehör angeboten. Wer das unkomplizierte, aber stimmungsvolle *Super Off Road* noch nicht hat, der darf sich die kompetente Mega-Drive-Adaption bedenkenlos zulegen. Ein Doppelkauf lohnt sich nicht. *mg*



Nicht vergessen: rechts vor links an Kreuzungen beachten

STECKBRIEF
Genre: Rennspiel
Hersteller: Ballistic, Zirka-Preis: 110 Mark

MEGA DRIVE		68%
Grafik: 56%	Sound: 42%	Schwierigkeit: mittel

Leerreich

Carmen Sandiego



Wer sich den jüngsten Teil der Carmen-Sandiego-Saga zulegt, bekommt eine fette, Mega-Drive-unübliche Schachtel mit Modul, digitaler "Sportuhr" und dickem englischsprachigen Wörterbuch darin, denn: Ihr habt ein Lernspiel vor Euch.

In *Carmen Sandiego* reist Ihr mit einer Zeitmaschine durch mehrere Epochen und seid einer Mafiosobraut auf der heißen Spur. Diese bereichert sich äußerst gerne an historischen Schätzen. So bereist Ihr die ganze Welt zu verschiedenen Zeitpunkten und erhaltet zusätzlich zur Spitzelinformation interessante Texte über die historischen Begebenheiten Eurer Umgebung. Leider geht bei der ganzen Lern- und Informationsgeschichte das eigentliche Spiel etwas unter. Ehrlich gesagt greife ich lieber zu einem guten Buch, als mich stundenlang vor dem Monitor abzuquälen. Trotzdem sollten sich junge Adventure-Einsteiger durchaus den Modulkauf überlegen — nicht zuletzt aus elterlichen Gründen: "Schaut mal, mit dem Mega Drive kann man sogar was lernen!". Testmuster von Electronic Arts. *ri*



Unsere Testversion bietet deutschsprachige Bildschirmtexte

STECKBRIEF
Genre: Lernspiel
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 140 Mark

MEGA DRIVE		57%
Grafik: 57%	Sound: 47%	Schwierigkeit: leicht

Aufputschmittel

Mystical Ninja



Halt, keine Panik. Ich weiß, wir haben *Mystical Ninja* bereits in der *POWER PLAY* 10/91 getestet, doch die vorliegende Version wurde zwecks USA-Veröffentlichung auf Englisch umgestrickt. Gerade bei diesem Action-Adventure helfen uns die verständlichen Texte enorm weiter. Spielerisch hat sich (zum Glück) nichts verändert, dafür wurde in technischer Hinsicht ordentlich zugelegt: Die US-Version von *Mystical Ninja* ruckt nämlich weit weniger als der Japanimport. Der Spielspaß-Höhenflieger hat gegenüber letztem Jahr nichts an Attraktivität verloren und gehört zur Grundausstattung eines jeden Action-Adventure-Fans. Tolle Ideen, Dutzende von lieblichen Zwischenspielen und motivierende Gags en masse peppen das japanophile Wonnemodul auf. Besonders die zahlreichen Anspielungen auf ältere Konamimodule bürgen bei *Mystical Ninja* für Lacher und sorgen für spritzige Überraschungen. Da stolpert der Pixelheld über berühmte Sprites aus einem satten halben Jahrzehnt Konamigeschichte: Ob *Parodius*, *Gradius* oder *Twin Bee*, alte Bekannte gibt's haufenweise. *mg*



Freie Auswahl: viel Text, 3-D-Spielereien und tonnenweise Gags

STECKBRIEF
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Konami, Zirka-Preis: 130 Mark
SUPER NES 82 %
Grafik: 79 % Sound: 71 % Schwierigkeit: mittel

Ein Spaß für zwei

Top Racer



Lotus 2 fürs Super Famicom? Kemcos *Top Racer* sieht nicht nur aus wie eine Konsolenvariante des beliebten Amiga-Rennspiels, es spielt sich auch so und — des Rätsels Lösung — wurde tatsächlich für den japanischen Markt von den englischen Lotus-Erfindern Gremlin Graphics wiederaufbereitet. Am besten spielt man *Top Racer* zu zweit: Wie beim ersten Teil darf man zwar auch alleine 'ran, der Split-Bildschirm bleibt jedoch im Solomodus bestehen. Das ist das einzige Manko am flotten Gerase durch insgesamt sieben Länder. Jede Lokalität besitzt verschiedene Strecken, die teils wiederum in verschiedenen Grafikstilen gehalten sind — dafür, daß das Modul nur eine Speicherkapazität von 4 MBit besitzt, wurde eine Menge hinaufgepackt.



Englische Programmierer haben ganze Arbeit geleistet

Top Racer ist dank flotter Grafik und hoher Spielbarkeit (die Gangschaltung auf die seitlichen Taster des Joypads zu legen, ist eine sehr gute Idee) eines der bisher besten Konsolenrennspiele. Nur der Sound ist etwas müde — aber das kann echte Bleifüße nicht vom Gasgeben abhalten.

Testmuster von Galaxy. *wi*

STECKBRIEF
Genre: Rennspiel
Hersteller: Kemco, Zirka-Preis: 130 Mark
SUPER NES 72 %
Grafik: 70 % Sound: 52 % Schwierigkeit: einstellbar



Lynx-Fans werden diesen Monat besonders gut bedient. Das farbige Handheld mit dem niedlichen 3-D-Chip verkauft sich, nicht zuletzt dank gesteigertem Werbeetat, immer besser; die Software wird immer zahlreicher. Qualitativ brauchen sich die neuesten Module ebenfalls nicht zu verstecken. Um Euch auf die kommende Modulflut vorzubereiten, findet Ihr in untenstehender Tabelle alle angekündigten Spiele im Überblick. *kn*

Klassiker im Anmarsch

Neben dem grafisch beeindruckenden Rollenspielepos *Eye of the Beholder* wird auch schon fleißig an Dave Jones' *Lemmings* gebastelt. Bereits in wenigen Monaten sollen nach Herstellerangaben die kleinen Suizid-Tierchen ihre Handheld-Premiere feiern. Rollenspielfans müssen sich jedoch noch bis zum Herbst gedulden — *Eye of the Beholder* kommt erst im Oktober. Wer jedoch in Sachen Dungeons nicht warten will, sollte sich *The Guardians: Storm over Doria* zulegen. Hier steuert Ihr Eure Party von oben gesehen durch ein Königreich, um selbiges zu retten.

Kommende Lynx-Module

Titel	Genre	Erscheinungstermin
Dirty Larry	Action	Mai '92
Hyperdrome	Action	Mai '92
Pit-Fighter	Action	Mai '92
Pinball Jam	Geschicklichkeit	Mai '92
Malibu Volleyball	Sport	Mai '92
Daemonsgate	Rollenspiel	Mai '92
Steel Talons	Simulation	Mai '92
Worldclass Soccer	Sport	Juni '92
Rolling Thunder	Action	Juni '92
Shadow of the Beast	Action	Juni '92
Bad Boy Tennis	Sport	Juni '92
720	Action	Juli '92
Vindicators	Action	Juli '92
Raiden	Action	Juli '92
Lemmings	Denkspiel	Juli '92
Batman 2	Action	Juli '92
Ninja Gaiden 3	Action	August '92
Missile Command	Geschicklichkeit	August '92
Eye of the Beholder	Rollenspiel	Oktober '92

Selbst der grandiose *Steel Talons*-Automat wird fürs Lynx auf Modul gebannt. Diese Hubschraubersimulation gehört dank superschneller Vektorgrafik zu den besten, die jemals in einer Spielhalle aufgestellt wurden. Ob der Lynx-Minibildschirm genauso flotte 3-D-Grafik hergibt wie das Original, erfahrt Ihr in einer der nächsten Ausgaben.



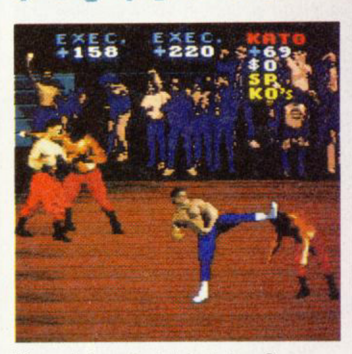
Die vier Helden aus *The Guardians: Storm over Doria*

Prügelpanik

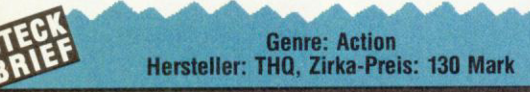
Pit-Fighter

Tengens Prügelautomat wird so ungefähr auf alles umgesetzt, was mit Joystick oder -pad arbeitet. Auf dem Super NES sieht es im Gegensatz zur gelungenen Mega-Drive-Umsetzung allerdings miserabel aus. Nachdem einer von drei Schlägern ausgesucht wurde, prügelt Ihr zu zweit oder alleine auf je einen Gegner ein. Allerlei Waffen (Messer, Stöcke, Kisten) helfen Euch dabei — vorausgesetzt, Ihr kommt dazu, sie aufzuheben.

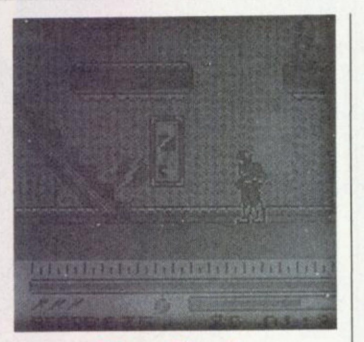
Einziger grafischer Lichtblick in dieser Prügelei: die bunten Sprites. Die Hintergründe dagegen könnten auch vom C64 stammen (triste Farblosigkeit). Spielerisch gleitet *Pit-Fighter* in die dunkelsten Schaltkreise ab: Die Gegner reagieren zu schnell bzw. zu gut — nach ungefähr zwei Minuten hat auch das Sprite des größten Joypad-Künstlers sein Lebenslicht ausgeblasen. Zudem gibt's dermaßen wenig Schläge (bei zehn verfügbaren Tasten!), daß selbst unterbemittelte Prügelspiele gegen diese *Pit-Fighter*-Umsetzung goldig dastehen. Fazit: Der definitiv schlechteste *Pit-Fighter* — Hände weg! *kn*



Ein solches Spiel hat das Super NES nicht verdient



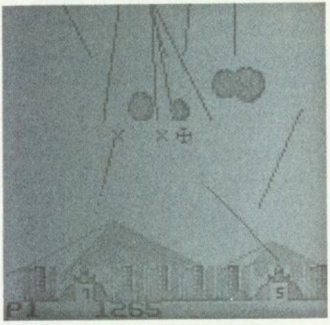
STECKBRIEF
Genre: Action
Hersteller: THQ, Zirka-Preis: 130 Mark
SUPER NES 25%
Grafik: 28% Sound: 23% Schwierigkeit: schwer



The Flash

Jeder Actionfilm bekommt auf dem Game Boy sein Prügelspiel. Ihr rennt als alternativer Superman im roten Dress die Plattformen entlang, prügelt auf Knopfdruck bösartige Gang-Mitglieder zu Boden oder laßt Euer Sprite zum Wirbelsturm werden. Fazit: Ein ödes Prügelabenteuer mit vereinzelten Gags — in Sachen Grafik, Sound und Spielbarkeit weit weniger spektakulär als der Film und die US-Fernsehserie, die bei uns noch nicht angelaufen ist. Testmuster von Flashpoint. *kn*

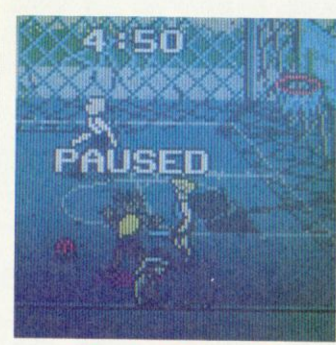
Genre: Action
Hersteller: TH-Q
Zirka-Preis: 70 Mark
GAME BOY 43%
Grafik: 45% Sound: 52%
Schwierigkeit: mittel



Missile Command

Noch'n Klassiker auf dem Game Boy. Mit insgesamt 30 Schuß pro Level dürfen wieder alle weltbekannten Städte vor einer feindlichen Pixel-Invasion beschützt werden. Anfliegende Raketen, feindliche Bomber und Satelliten harren der Zerstörung, eigene Häuserreihen der Rettung. Trotz schlichter Grafik und trockenem Sound hat sich der Klassiker etwas Spielspaß bewahrt. Das Spielprinzip macht für den Moment Spaß — langfristige Motivation gibt's nicht. Testmuster von Flashpoint. *kn*

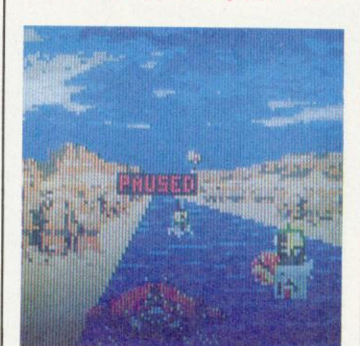
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 70 Mark
GAME BOY 51%
Grafik: 14% Sound: 30%
Schwierigkeit: mittel



Basketbrawl

Basketball mit deutlichem Prügeleinschlag bietet Ataris neuestes "Sportspiel". Statt elegantem Ballstibitzen dominieren Messerstiche und Kniekehlentritte: Mit Bundesliga-Basketball hat *Basketbrawl* wenig zu tun. Auf dem Spielfeld lagern diverse Extras, die Euer Spieler (zehn stehen zur Wahl) als Hilfsmittel einsetzen darf. Dank netter Grafik, Paßworten und dem Outlaw-Touch macht *Basketbrawl* halbwegs Spaß. Allerdings sollten nur Sportfans mit Spaß am Prügeln zugreifen. *kn*

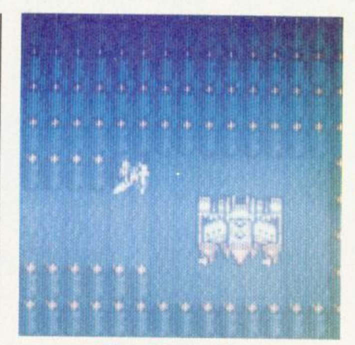
Genre: Sport
Hersteller: Atari
Zirka-Preis: 80 Mark
LYNX 56%
Grafik: 64% **Sound: 39%**
Schwierigkeit: mittel



Hydra

Actionlastige Bootsrennen gibt's nicht allzu viele. *Hydra* schließt die Lücke auf dem Lynx. Ihr steuert Euren Flitzer durch Amerikas Wasserstraßen; eine heiße Fracht an Bord, eine Laserkanone am Bug. Hindernisse werden weggeballert, Extras aufgesammelt. Dank eingebautem 3-D-Chip ist die Grafik flott, die Objekte zoomen fix, das Spiel dementsprechend rasant. Die nicht gerade innovativen Ideen und der recht knackige Schwierigkeitsgrad verhindern übermäßigen Spielspaß. *kn*

Genre: Action
Hersteller: Atari
Zirka-Preis: 80 Mark
LYNX 58%
Grafik: 73% **Sound: 58%**
Schwierigkeit: einstellbar



Ax Battler

Segas berühmte "Golden Axe"-Serie hat einen neuen Sprößling dazugewonnen. Der "Ax Battler", ein knackiger Schwertschwinger, treibt sein Unwesen in dem gleichnamigen Game-Gear-Action-Adventure.

Spielerisch teilt sich Ax Battler in zwei große Bereiche. Zum einen gilt es, einen Märchenkontinent zu erforschen, der aus der Vogelperspektive gezeigt wird. Beim Umherwandern findet der Held Schlösser und Städte, die ebenfalls von oben zu sehen sind. In den Orten sind Geschäfte, in denen Ax Battler seine Ausrüstung aufstockt; Rasthäuser, um verbrauchte Lebensenergie wieder aufzufrischen sowie gesprächige Einwohner, die Tips und Hinweise verraten, findet Ihr ebenfalls.

Neben dem Adventure-Part spielt der hohe Actionanteil eine große Rolle. Trefft Ihr unterwegs auf ein Monster, wird auf eine Seitenansicht umgeblendet. Hier muß mit Geschick und Schnelligkeit dem Gegner der Garaus gemacht werden. Betretet Ihr ein Labyrinth, bleibt die Seitenansicht erhalten. In den Dungeons harren nicht nur fiese Monster, sondern zusätzlich knifflige Fallen und kleine Puzzles, die mit Geschick zu lösen sind. Am Ende eines solchen Labyrinths wartet in den meisten Fällen ein besonders dicker Gegner. Erst wenn dieser besiegt worden ist, könnt Ihr auf der Oberwelt in neue Gebiete vordringen.

Da Ax Battler schwierig an einem Stück zu lösen ist, bekommt Ihr in den Städten jeweils ein Paßwort, mit dem Ihr später wieder an alter Stelle einsteigt. Technisch wie spielerisch bietet Ax Battler keinen Grund zur Klage. Im Gegenteil — das Modul ist ein würdiger Vertreter der Gattung Action-Adventure. Die gefühlvolle Monsterklopperei macht, nicht zuletzt dank übersichtlicher Grafik, Spaß und die Motivation, ein neues Dungeon zu erobern, ist hoch.

Die Bildschirmtexte sowie die Anleitung unseres Testmoduls sind übrigens in japanisch — trotzdem läßt sich Ax Battler mit etwas Phantasie spielen. Testmuster von Contitronic. *mh*

Genre: Action
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 70 Mark
GAME GEAR 77%
Grafik: 76% **Sound: 62%**
Schwierigkeit: mittel



Alien Syndrome

Vor knapp fünf Jahren faszinierte Sega die Arcade-Fans mit dem Alien-lastigen Actionspektakel *Alien Syndrome*. Halbherzige Computerversionen und eine kompetente Master-System-Umsetzung brachte uns die Alien-Hatz ins traute Heim. Mittlerweile liegt der Japanimport für das Game Gear vor, der nicht identisch mit der Master-System-Adaption ist.

In mindestens vier Levels sammelt Ihr gefangene Kameraden ein, ergattert dabei unterschiedliche Extras und metzelt diverse Weltraumviecher nieder. Das Spielfeld, jeweils ein feindliches Raumschiff, scrollt dabei in alle Richtungen. Wenn Ihr eine bestimmte Anzahl Kollegen befreit (sprich: berührt) habt, stellt sich ein Obermotz zum Kampf. Wer sich vorher die passende Waffe besorgt, hat hier deutlich leichteres Spiel.

So sehr ich mich persönlich über die Game-Gear-Version freue, so wenig Chancen räume ich dem Modul als Kassenschlager ein. Die Umsetzung ist zwar höchst solide, wurde allerdings gegenüber dem Original in keinster Weise aufgepeppt. Der gradlinige Spielverlauf bietet einerseits einen unkomplizierten Einstieg, offeriert andererseits keine großartigen Motivationsschübe. Wer auf Actionspiele steht, der sollte sich das optisch und akustisch saubere *Alien Syndrome* besorgen, an Knaller wie *GG Aleste* oder *GG Shinobi* kommt es allerdings nicht heran. Fazit: Solide Game-Gear-Action die nicht weh tut. Testmuster von Dynatex. *mg*



Genre: Action
Hersteller: Sims
Zirka-Preis: 80 Mark
GAME GEAR 69%
Grafik: 68% **Sound: 53%**
Schwierigkeit: mittel



Neu. Für Euren GAME BOY. Neu. Für Euren GAME BOY. Ne
PROBOTECTOR™
Gutschein
Jetzt abholen oder anfordern:
5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos. Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Videospiele gibt. Oder einschicken an: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.
Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhälst Du 3 Aufkleber zugeschickt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.
PP 6/92
SuperstarkerVideospieleSpaß
KONAMI®
Actionspiel der Sonderklasse
Video Games: 81% Spielspaß
Game Boy
"Wer auf fetzige Action-Kost steht, der muß sich Probotector besorgen. Die Levels sind erstklassig ausgetüftelt, sehr fair und abwechslungsreich designed."
VIDEO GAMES CLASSIC
PALCOM SOFTWARE
PROBOTECTOR
GAME BOY
Nintendo
Im Jahr 2633. Eindringlinge aus der Galaxie stören den Frieden auf der Erde. Probotector, der superstarke Roboter, muß erstklassige Verteidigungsaktionen überstehen. Hervorragende Grafiken. Echte Spieldramaturgie der Zukunft. Konzentration und Geschicklichkeit sind gefragt.
• Für 1 Spieler
• Systeme: Game Boy Nintendo Entertainment System,
Video Games: 88% Spielspaß
Nintendo Entertainment System
"Probotector gehört spielerisch und technisch zum absolut Besten, was im Action-Genre derzeit für diese Konsole angeboten wird. Der Zwei-Spieler-Modus ist besonders empfehlenswert; wenn Ihr zusammenarbeitet, kommt Ihr im Teamwork auch etwas weiter."
Auch als NES-Spiel
PROBOTECTOR - SuperstarkesActionspiel
Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50, Telefon 069/950812-0, Telefax 069/950812-77
Original Nintendo Qualitäts-Siegel
Exklusiv für Nintendo Spielesysteme (NES)
PALCOM™ SOFTWARE
ORIGINAL GAME LINK DIALOG-SPIEL
ORIGINAL GAME BOY VIDEOSPIEL
Weitere Actionspiele von KONAMI für den Game Boy, das Nintendo Entertainment System, für Euren Computer und als LCD Spiel
Castlevania
Simon's Quest
GAME BOY

MUSIK BÜCHER FILM

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kaufvideos, aktuelle Kinofilme, Bücher, Comics und Brettspiele informieren. Das bewährte Test-Team besteht auch hier aus Martin, Michael, Winnie, Knut, Richie, Boris und Volker. Welche CDs, Bücher, Comics, Videos oder Kinofilme besprochen werden, richtet sich danach, was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Wir stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualtitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend**, über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis zu einem niederschmetternden **mangelhaft.** *vw*

COMPACT DISC

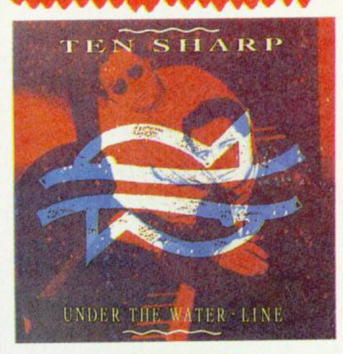


Cath Carroll: England made me

Trotz Bekenntnis zu ihrer Heimatstadt Manchester schweift die Ex-Herausgeberin eines Punk-Rock-Magazins weit vom europäischen Musikgeschmack ab. "England made me" schüttet ein Füllhorn mit lateinamerikanischen Rhythmen samt Karibik-Touch aus. Mit Ramba-Zamba wird's allerdings nichts, denn Cath Carroll hat die Songs jederzeit unter Kontrolle. Selbst wenn ab und zu ein bißchen Punk durchschimmert, geht die romantische, aber überzeugende Song-Palette unter die Haut. *mg*

Rough Trade 520 006-2
11 Tracks / 58:21 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Ten Sharp: Under the Waterline

Wer auf harmonische, flügelbegleitete Softpopmusik steht, ist mit Ten Sharps neuer Scheibe gut bedient. Die Lieder sind ausnahmslos melodisch und für weiche Gemüter, die ein wenig Abstand von den vielen Extremen gewinnen wollen.

Neben den beiden Hits "You" und "Ain't my beating heart" schneiden die übrigen Lieder größtenteils zwar etwas schlechter ab, sind zum Reinhören aber immer noch hübsch genug. *ri*

Sony CD 468451-2
17 Tracks / 44:58 Minuten
POWER-WERTUNG
empfehlenswert

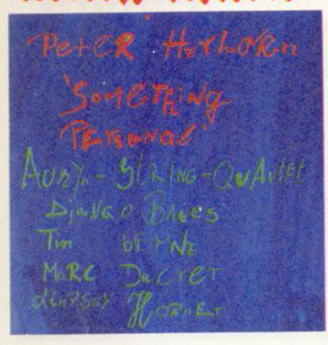
COMPACT DISC

Danny Tate

Ein Grammy für Danny? Vorprogrammiert. Amerikanischer kann man keine Musik machen. Freiheit und Abenteuer, willkommen in Tate-Country. Erdiger Rock, knuffige Gitarrenakkorde, Reibeisenstimme: Danny legt los, als wäre ein Horde Indianer hinter ihm her. Zwischendurch beweist der Naturbursche, daß er auch leise Passagen beherrscht, legt allerdings wenig später konsequent ein paar Holzscheite nach. Rock'n'Roll, wie er sein muß, wie ihn die Amis lieben, wie er am besten rüberkommt: Gib die Sporen, Danny! *mg*

Charisma CDCUS14-262 797
13 Tracks / 52:25 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Peter Herborn Something Personal

Henderson, Jazzer und Hendrix-Fan widmet "Something Personal" einem neuentdeckten Lieblingsinstrument. Das Auryn-String-Quartett spielt, von Jazz-Prominenz an Gitarre, Baß, Piano und Saxophon begleitet, acht Stücke, die die gesamte emotionale Spannbreite der Streichinstrumente abdecken — und die ist beachtlich. Gekonnt gecovert wurden auch Monk und Jimmy Hendrix.

Für flexible Hörer ist die Scheibe sehr interessant. *wi*

JMT 849 156-2
9 Tracks/47:14 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Actraiser

Hobbysinologen und Videospielern ist der Name Yuzo Koshiro kein unbekannter. Koshiro machte sich vor allem durch die bombastischen Soundtracks beliebter Videospiele einen Namen. Als Beispiel dient hier der Super-Famicom-Knüller *Actraiser*. Passend zum Spiel gibt's jetzt die Japanimport-CD. Leider hat sich Yuzo Koshiro mit der Umsetzung auf den Silberling scheinbar keine Mühe gegeben. Die CD ist eine simple 1:1-Überspielung der Super-Famicom-Musik. Keine Neueinspielung, kein Remastern, kein "echtes" Orchester. *mh*

Japanimport/ALCA-105
18 Tracks/43:17 Minuten
POWER-WERTUNG:
für Fans

COMPACT DISC

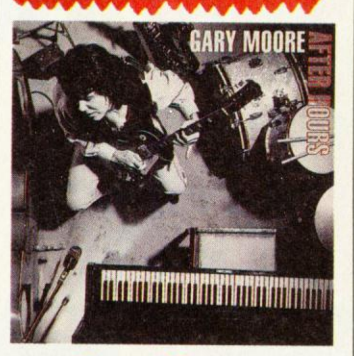


Dragonquest 4

Enix hat weder Kosten noch Mühen gescheut, die Musik zu ihrem japanischen Kultrollenspiel "Dragonquest" stilgerecht ins Ohr zu setzen. Ein Teil der durchgehend klassisch instrumentierten Lieder wurde vom London Philharmonic Orchestra eingespielt. Streicher und Bläser setzen leise Akzente oder bekräftigen mit einer Solidaritätsaktion ihre Führungsrolle. Abstecher ins Dixieland runden das symphonische Treiben ab. Klassikignoranten dürfen weghören, stiloffene Rollenspieler werden sich erfreut dem Genuß hingeben. *mg*

Japanimport
11 Tracks / 57:21 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC

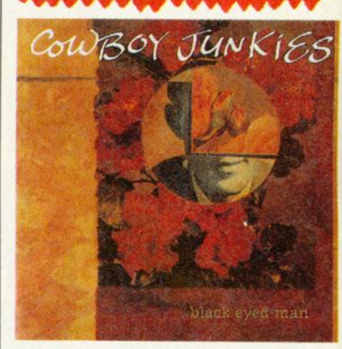


Gary Moore: After Hours

Der einstige Rockgitarrist Gary Moore leidet den Blues. Die Hardcore-Melancholie der großen Meister hat er (glücklicherweise) noch nicht drauf, dafür schweift er ab und zu in benachbarte Genres ab. Ein rundes Album, das keine Ausnahmequalitäten offenbart, aber durchaus kompetent präsentiert wird. Gegenüber der letzten CD "Still got the Blues" läßt "After Hours" allerdings einige Lücken blicken. Blues-Einsteigern würde ich eher zum letzten Streich der Blues-Band raten. *mg*

Virgin CDV 2684
11 Tracks / 48:26 Minuten
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC



Cowboy Junkies: Black eyed Man

Die Minimalisten aus Kanada geben sich auf ihrem vierten Album etwas lauter. Ihrem unvergleichlichen Stil, schlichte, aber intensive Songs pointiert wiederzugeben, sind sie dennoch treu geblieben. Margo Timmens flüstert uns verlustpunktfrei zwölf Balladen ins Ohr, die von dezenter Gitarre und Schlagzeug umschmeichelt werden. Wer schon die Vorgänger hat, verpaßt keine Sensationen, eine Cowboy-Junkies-CD sollte allerdings in jedem Haushalt anzutreffen sein. *mg*

RCA PD 90620
12 Tracks / 46:35 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC

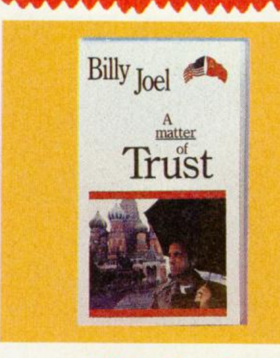


Wanderers from Y's

Um das Songmaterial des Action-Adventures *Y's 3* in aufgepeppter Form zu versilbern, griff Falcom gleich auf eine Doppel-CD zurück. Die orchestralen Stücke wurden gut aufbereitet, teils mit japanischen Sangeseinlagen bestückt und professionell produziert. Die Ausnahmestellung der *Gradius*-CD kommt allerdings nicht in Gefahr. Trotzdem eine rundum gelungene Videospiel-CD mit Klassik- und Techno-Stücken. Testmuster von CWM. *mg*

Japanimport
44 Tracks (2 CDs) /
102:36 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

MUSIKVIDEO



Billy Joel: A Matter of Trust

Während das zeitgleich erschienene Musikvideo "Live from Leningrad, USSR" sich mehr Joels Musik widmet, bringt uns das vorliegende Band den Privatmann Billy Joel näher.

Was er wo mit wem bei seiner Tour durch die ehemalige UDSSR 1991 erlebt hat, spiegelt sich in den gut 80 Minuten wider. Die Musik wurde in diesem Fall auf die Auswechselbank verdammt, Gefühle und Stimmungen stürmen den Platz. Ein Leckerbissen für Hardcore-Fans. *mg*

SMV 49099 2
ca. 85 Minuten
POWER-WERTUNG:
für Fans

MUSIKVIDEO



REO Speedwagon: Video Anthology

Auf diesem Band sind wirklich alle Titel versammelt, die ein echter Fan zum Leben braucht. Die Hit-Hymnen der amerikanischen Rock n' Roller, angefangen bei "Keep the Fire Burning", bis "Riding the Storm out" werden als Live-Konzert-Mitschnitt oder als mäßig gestylte Kurzclips angeboten. Wer auf amerikanischen Mainstream-Rock steht und auch vor einigen kitschigen Entgleisungen nicht zurückschreckt, darf reinschauen. Alle anderen schalten lieber aus. *vw*

SMV 49104-2
16 Tracks/ca. 80 Minuten
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

MUSIKVIDEO



Ozzy Ozbourne: Don't blame me

Ozzy und sein Schlagzeug gehören seit bald 25 Jahren zum Rock n'Roll Geschäft. Da gibt es viel zu erzählen, und genau das tut er auf "Don't blame me". Die Anfänge mit "Black Sabbath", die Solokarriere, die legendäre US-Tournee Mitte der achtziger Jahre. Die Dokumentation ist gewürzt mit 17 Musikstücken und Interviews seiner zahlreichen Wegbegleiter. Das erstaunlich einfühlsame Video können sich sogar Leute antun, die nicht ausschließlich auf Hardrock stehen. *vw*

SMV 49103-2
17 Tracks/ca. 100 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

MUSIKVIDEO

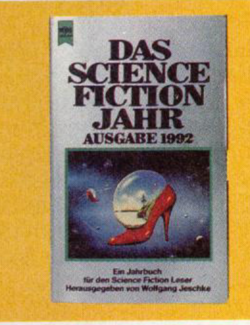


Steve Ray Vaughan: Live at the El Mocambo

Mehr zufällig als geplant wurde Vaughans Auftritt in Torontos El Mocambo mitgefilmt. So jammen der Gitarreneinstein und seine Double Troubles 60 Minuten ohne studiotechnische Nachbearbeitung, ohne wenn und aber, ohne Rücksicht auf niemanden — just for fun. Eine verdammt ehrliche Vorstellung der Blues-Legende, die ihn zumindest für wenige Augenblicke wieder lebendig macht. Das Schmankerl: vier, auf Platte bislang unveröffentlichte Songs. *mg*

SMV 49111-2
12 Songs / ca. 65 Minuten
POWER-WERTUNG:
für Fans

BUCH

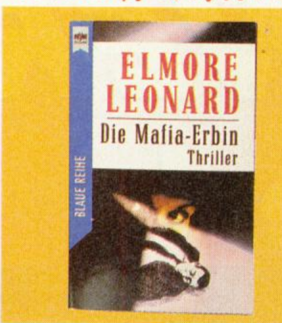


Das Science-fiction-Jahr 1992

"Das Science Fiction Jahr 1992" des Herausgebers Wolfgang Jeschke gehört seit einer Dekade zu den unerläßlichen Jahrbüchern für den Fan und den Fachmann: Für knapp 1000 Seiten zu den entsprechenden Neuerscheinungen, Filmen, Comics und Trends plus Essays, Interviews und Besprechungen muß man 1992 jedoch schon 26 Mark hinlegen. Dennoch lohnt sich's dank der Unzahl kompetenter Sätze (von Amery, Urbanek, Weigand, Nagula, Stresau und anderen) locker. *wi*

Heyne SF 06/4850
***Autor:* W. Jeschke (Hrg.)**
***Preis:* 26 Mark**
POWER WERTUNG:
empfehlenswert

BUCH

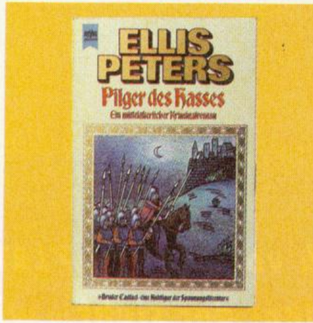


Die Mafia-Erbin

Was alles passieren kann, wenn eine junge Frau in einen Mafia-Clan einheiratet und der Bräutigam alsbald in den Patenhimmel absegelt, davon erzählt "Die Mafia-Erbin". Neben John le Carr und Colin Forbes gehört Elmore Leonard zu den besten Spannungsautoren der angelsächsischen Literatur. Auch sein neuer Thriller überzeugt durch seine einfühlsamen Charakterstudien, kombiniert mit knallkarten Actionszenen, die den Leser bis zur letzten Seite fesseln. *vw*

ISBN: **3-453-05452-0**
Autor: **Elmore Leonard**
Verlag: **Heyne**
Preis: **8,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

BUCH

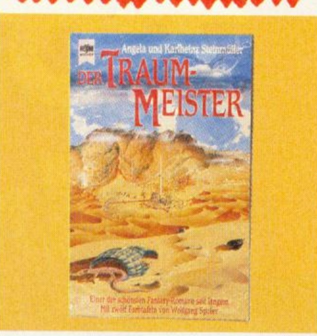


Pilger des Hasses

Seit Umberto Ecos "Name der Rose" ist das Mittelalter hochaktuell. Die Zeichen der Zeit ahnend, hat die englische Krimiautorin Ellis Peters einen Detektiv-Mönch aus dem Schreiberhut gezaubert, der auf den direkten Spuren von Eco's William von Baskerville wandelt. Herausgekommen ist dabei eine mäßig spannende, aber erstaunlich lehrreiche Kurzweilunterhaltung. Wer von harten Detektiven die Nase voll hat, darf ohne Bedauern ins literarische und interessante Kloster gehen. *vw*

ISBN: **3-453-05311-7**
Autor: **Ellis Peters**
Verlag: **Heyne**
Preis: **8,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

BUCH



Der Traum-Meister

Das bekannteste ostdeutsche Science-fiction-Autorengespann Angela und Karlheinz Steinmüller schlägt mit einem Fantasy-Roman zu. Die Einwohner von Miscara haben das Träumen verlernt. Ihr Leben wird von Arbeit und Gier bestimmt. Eines Tages kommt Kilean, ein Fremder, der des Träumens noch mächtig ist, wird Miscaras Traum-Meister und verändert die Stadt.

Ein recht anspruchsvoller Fantasy-Roman. *kn*

ISBN: **3-453-05412-1**
Autor: **Angela und Karlheinz Steinmüller**
Verlag: **Heyne Verlag**
Preis: **12,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

BUCH

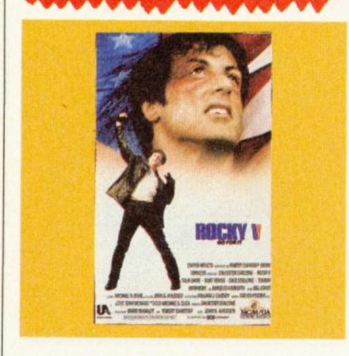


Das Spiel der Macht

Leute, die unerschütterlich an das Gute im Menschen glauben, machen um diesen zynischen Roman besser einen großen Bogen. Der spanische Erfolgsautor Vazquez Montalban prangert in gewohnt virtuoser Weise die Komplizenschaft zwischen Geheimdiensten, Militärdiktaturen und vermeintlich demokratischen Regierungen an. Der auf einer wahren Begebenheit basierende Roman lohnt sich. *vw*

ISBN: **3-499-13036**
Autor: **M. Manuel Vasquez Montalban**
Verlag: **Rowohlt**
Preis: **14,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

KAUFVIDEO

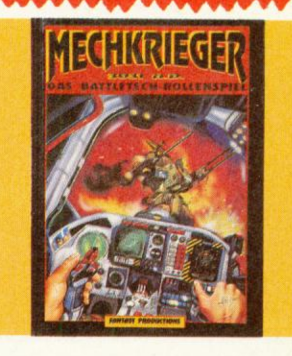


Rocky I — V

In puncto cineastische Peinlichkeiten pro Karrierejahr steht Silvester Stallone ganz weit oben. Glücklicherweise wird der kleine Amerikaner dem Kinopublikum zukünftiger Jahre nicht wegen der unsäglichen "Rambo" — Blut und Boden Schmonzetten in Erinnerung bleiben, sondern nur wegen "Rocky". Und das ist gut so. Bereits 1976 startete die ewige Boxermär vom kleinen Proleten, der mühsam und verbissen die Leiter des Erfolgs erklimmt. Sylvester spielte nicht nur voller Inbrunst und mit an Masochismus grenzender Leidensfähigkeit den Boxer Rocky Balboa — er schrieb auch das erstaunliche Drehbuch. Was auf den ersten Blick wie eine dieser typischen amerikanischen "Jeder hat eine Chance"-Geschichten aussah, entpuppte sich als feingesponnenes Garn. Die Handlung geschickt konstruiert und nuancenreich, die Nebendarsteller plastisch ausgearbeitet und alles ungemein spannend und selbstironisch angerichtet. Noch heute kann man sich dem Reiz der Geschichte kaum entziehen. Man muß wohl nicht erwähnen, daß die alsbald anberaumten Fortsetzungen dem Original nicht das Wasser reichen konnten. Die jeweiligen Endgegner wurden immer exotischer (Hulk Hogan, KGB-Kampfmaschinen) — die Storys immer konstruierter. Deshalb können wir nur den ersten Teil der Boxer-Saga uneingeschränkt empfehlen. Die Teile 2 bis 5 erreichen die Qualitäten des Vorgängers leider nicht, sondern präsentieren sich als dumpfe Prügelstreifen, die durchaus beweisen, das Boxen kein gar so harmloser Freizeitsport sein kann. Wer die Sammlung komplettieren möchte, kann jetzt für jeweils 30 Mark pro Folge zuschlagen. *vw*

Regie: **John G. Avildsen**
Produzent: **Irwin Winkler, Robert Chartoff**
Drehbuch: **Sylvester Stallone**
Darsteller: **Sylvester Stallone, Talia Shire, Burt Young**
Laufzeit: **ca. 100 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 12 Jahren**
Videoanbieter: **Warner Home Video**
Zirka-Preis: **pro Folge 29,95 Mark**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert/ durchschnittlich

SPIEL



Mechkrieger

Wenn es nach den Brettspieldesignern der Firma FASA geht, erwartet uns in der fernen Zukunft wenig Erfreuliches. Statt Friede, Freude, Eierkuchen bietet das 31. Jahrhundert Ärger und Chaos satt. Zwar hat sich die Menschheit im Laufe der Jahrhunderte über das bekannte Universum ausgebreitet und fremde Planeten gleich dutzendweise besiedelt, aber friedlicher ist die Spezies "Homo Sapiens" durch den Exodus nicht geworden. Im Gegenteil: Lokale Auseinandersetzungen und planetare Konflikte sind an der Tagesordnung. Auf den Schlachtfeldern des 31. Jahrhunderts tummeln sich allerdings keine Soldaten wie wir sie kennen. Die Herren der umkämpften Gebiete sind gigantische Roboter, über 10 Meter hoch und bis zu 100 Tonnen schwer. Diese Metallungetüme, "Battlemech" genannt, sind die Hauptakteure des gleichnamigen "Table-Board"-Rollenspieles, das mittlerweile 10 Jahre auf dem Buckel hat. Aus dem Wunschtraum zweier Studenten, die die Battlemechs (und die Firma FASA) vor über einer Dekade ins Leben gerufen haben, ist heute ein regelrechter Konzern geworden. Vom "normalen" Brettspiel, über Computerprogramme bis zum Battlemech-Bausatz gibt's alles, was das Spielerherz begehrt.

Der deutsche FASA-Vertrieb nimmt sich des Stoffes an und bringt nach und nach die Werke komplett ins Deutsche übersetzt auch heimischen Spielern etwas näher. Jüngster Sproß der übersetzten Fassungen ist das Spiel *Mechkrieger*, das wie gewohnt in Buchform vorliegt. Allerdings sollten sich an die Abenteuer, die in *Mechkrieger* warten, nur Spieler setzen, die schon etwas Erfahrung im "Battlemech"-Universum haben. Neulinge werden zwar mit zahlreichen Informationen und Hintergrundmaterial versorgt, stellenweise setzen diese Hinweise allerdings Grundkenntnisse voraus. Experten, oder Spieler, die mit den "Battlemech"-Szenarien vertrauter sind, finden hier Stoff und Tips für neue spannungsgeladene High-Tech-Abenteuer. *mh*

ISBN:
Verlag: **Fantasy Productions**
Preis: **40 Mark**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

Nach einer PC-Engine, Game-Boy- und Automatenversion kommt das Multispielerereignis des letzten Jahres nun auch auf dem Heimcomputer!

"Ein Spielerwunschtraum wird explosive Wirklichkeit. Alleine macht's Spaß, zu fünft bricht Dynablaster alle Faszinationsrekorde." Powerplay

DYNA BLASTER

PLAY TIME Star

"Dynablaster könnte sich zu einem der Kultspiele überhaupt entwickeln"

POWERPLAY

"Bestes Multi-Player-Spiel des Jahres"

Bis zu 5 Spielern!

UBI SOFT
Entertainment Software

HUDSON SOFT

Aktienstraße 62, 4330 Mülheim / Ruhr
Tel: (0208) 442 05   Fax: (0208) 442 87

Sammeln Sie alle nützlichen Extras und Bombensymbole, um mehr Bomben zu bekommen oder einen größeren Explosionsradius zu erreichen.



Der Totenkopfmodus bietet einige Überraschungen. Machen Sie sich auf alles gefaßt!

Jeder gegen jeden oder alle gegen einen... Das kommt ganz drauf an!



RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128–132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: (A) Karasoft, Darius (CH) Thali AG

AMIGA   IBM & Kompatible
ATARI ST   C64 (1 bis 3 Spieler)



Der Steinzeitheld *Bonk* geht fremd: Das spritzige Actionspiel kommt für den Amiga.

Der Vorläufer ist ein echtes Kultspiel: Wird *Wizkid* an den Erfolg von *Wizball* anknüpfen? Lest den Test in der nächsten *POWER PLAY*.

POWER PLAY

7

erscheint am 10. Juni 1992

In den Sommermonaten geht's mal wieder heiß her: Das **Virtual-Reality**-Spektakel **The Lawnmower Man** sprengt jeden visuellen Rahmen und zerrt Euch in eine High-Tech-Welt aus abstruser Grusel-Story, wahnwitziger Grafik und digitaler Technoerotik. Was dran ist, am Sci-fi-Horror-Erotikkult der 90er Jahre, erfahrt Ihr in der nächsten *POWER PLAY*.

Im Anflug auf diese Galaxis ist die Fortsetzung zu einem der größten Spieleklassiker aller Zeiten: **Elite 2** sollte, wenn nicht gerade böse Thargoiden zuschlagen, rechtzeitig in der Redaktion eintreffen. Steinzeit-Actionheld **Bonk** startet seine Großoffensive auf den Amiga und die **Heros of the 357th** fliegen heiße Einsätze auf dem PC. **Wizkid** muß zeigen, ob es dem Kultvorgänger *Wizball* das Wasser reichen kann: Der Test zum Knuddelspiel in der nächsten Ausgabe.

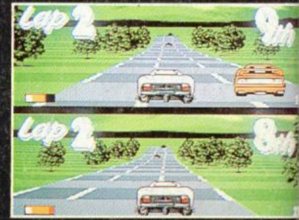


JAGUAR XJ220

Fahre Deinen Jaguar XJ220 gegen andere Superflitzer von Ferrari, Porsche oder Lamborghini über 36 Kurse in 12 verschiedenen Ländern. Rase durch verschiedene Wetterbedingungen und rechne mit Wasserfällen, Tunneln, Klippen, Brücken und Bergstraßen.

- *Nebel, Schnee, Wind, Regen und Sandstürme.*
- *Ein- oder Zwei-Spieleroption mit gesplittetem Bildschirm.*
- *Joystick- oder Mauskontrolle.*
- *Karteneditor – Kreiere Deine eigene Strecken.*
- *Strategisches Finanzmanagement.*

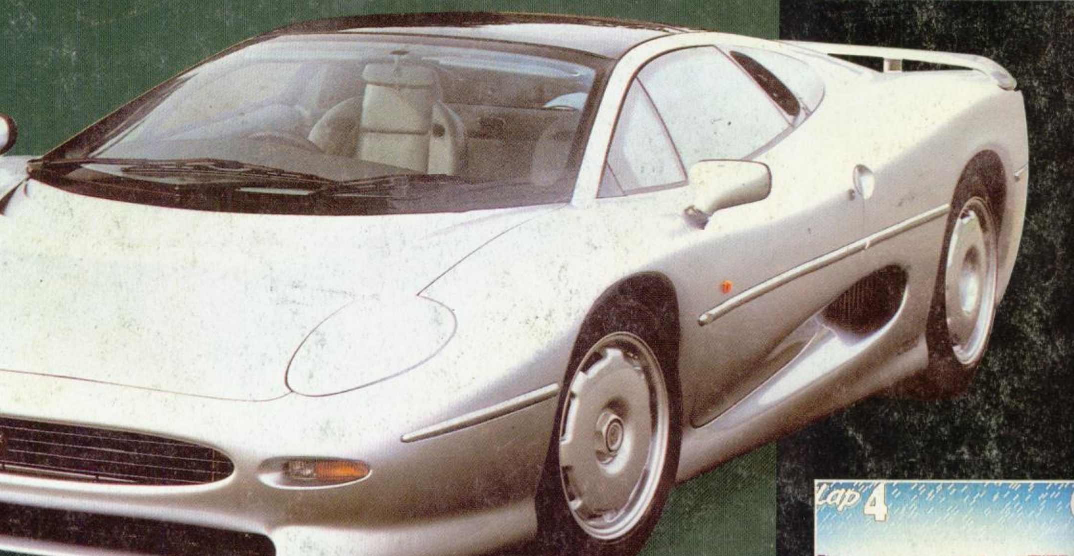














Screen shots taken from Amiga version

Verfübar für ATARI ST und AMIGA 1 MB Voraussetzung

BOMICO

IHR SOFTWAREPARTNER
Fragen zu BOMICO-SPIELEN?
Unsere Serviceline beantwortet sie:
Telefon (0 61 07) 620 67,
Mo.-Fr. 15.00-18.00 Uhr



TRADEWINDS HOUSE, 69/71A ASHBOURNE ROAD, DERBY DE3 3FS.
TELEPHONE: (0332) 297797 FACSMILE: (0332) 381511